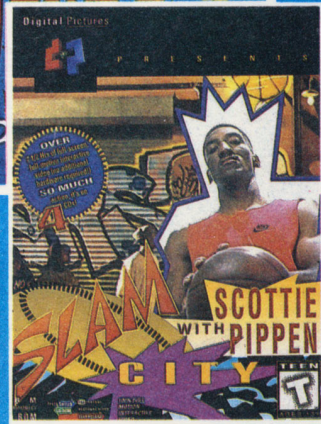
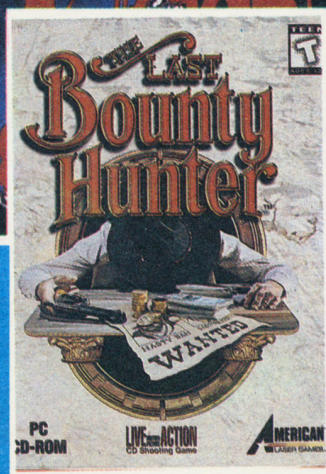


# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

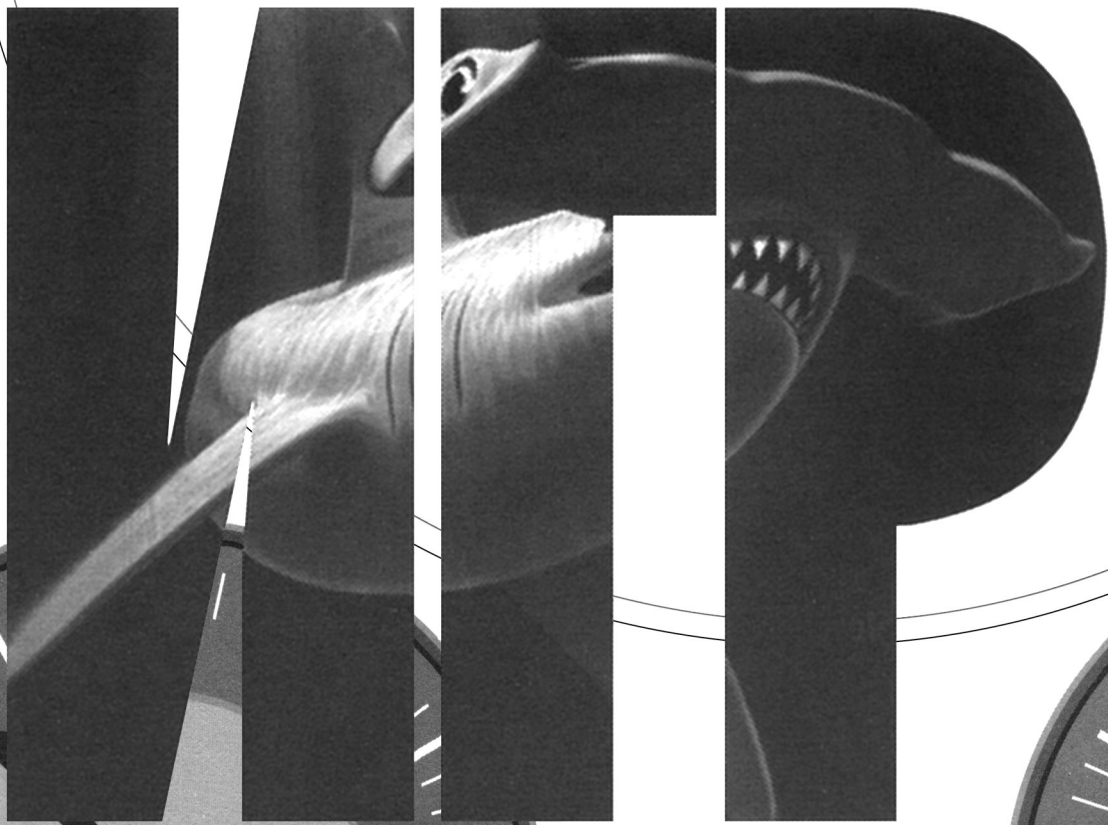




Э

Н Ц И К Л О П Е Д И Я

КОМПЬЮТЕРНЫХ





ISBN 5—7627—0010—0

© ТОО «Фолио-Пресс», 1995.

© «Арт-Пресс», оформление и дизайн серии, 1995.



---

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

## КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ФОЛИО—ПРЕСС  
Санкт-Петербург  
1995

**КОМПАНИЯ «ФАНТОМ»**  
**ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР**

**XENOSOFT** — Лучшая в России игровая коллекция на CD.

- Максимальное удобство
- Профессиональный подбор игр
- Все последние новинки
- В серии уже шесть дисков
- Все лучшие игры и суперхиты

**IBM** — Мультимедиа-оборудование

- Джойстики, аксессуары
- Более 2000 игр
- Лучший выбор игр на CD по доступным ценам
- Система Виртуальной Реальности VFX1

**3DO** — Игровые приставки 3DO

- Световые пистолеты GameGun
- Аксессуары

**SEGA** — Более 200 игр

- Картриджи на прокат

**ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА**  
**«МАГИЧЕСКИЙ МЕЧ»**

Адрес: СПб, Исполкомская ул., д.4/6, офис 3  
Телефон: 277-45-21

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Данная книга является третьим томом серии «Энциклопедия компьютерных игр». В ней содержатся описания наиболее популярных игровых программ, вышедших в свет и несколько лет назад, и сравнительно недавно, и буквально в последние месяцы. Большинство описываемых игр или уже стали классикой, или претендуют на это, или — мы уверены (речь идет об абсолютно новых программах) — станут таковыми в ближайшем будущем. На страницах книги вы встретитесь с героями таких хитов, как: «Dark Sun—1: The Shattered Lands», «Ultima Underworld—2: Labyrinth of Worlds», «Ishar—3: The Seven Gates of Infinity», «Might and Magic: World of Xeen», «Dark Legions», «Lords of the Realm», «Warcraft: Orcs and Humans», «Betrayal at Krondor», «Dawn Patrol», «Dominus», «Aces of the Deep».

Среди новых игр — уже завоевавшие симпатии: «Lost Eden», «Bioforge», «Iron Assault», «Alone in the Dark—3», «Tank Commander», «Cyclones», «Metaltech: Battledrome».

Обратите внимание и на стопроцентные будущие хиты, только-только появившиеся на игровом компьютерном рынке: «FX Fighter», «Slipstream 5000», «Terminal Velocity», «Hi-Octane», «Brett Hull Hockey 95».

Это только небольшая часть того, что есть в третьем томе. Каждое описание сделано максимально подробно. Мы детально знакомим вас со всей игровой системой: управлением, персонажами, тактикой, секретами, описаниями отдельных миссий или подробными «проходилками» — там, где это в принципе возможно.

Мы надеемся на то, что книга будет небезынтересна любителям компьютерных игр, так как в ней собраны абсолютно все жанры — приключения, стратегии, ролевики, тактика, аркады, action, спорт, логика. Место нашлось в равной степени всему, хотя упор был сделан на большие, действительно серьезные программы.

С этого тома мы открываем две новых рубрики. Глава «Возвращаясь к напечатанному» будет отдана под различные коды и секреты тех игр, о которых уже шла речь в предыдущих томах серии. Раздел «На перекрестке жанров» будет знакомить вас с тем, что происходит на стыке IBM'овских игр с другими игровыми направлениями.

Благодарим за помощь в работе над данной книгой Андрея Глазова и Сергея Водолеева. Надеемся на дальнейшее сотрудничество.



О наших ближайших планах. В декабре 1995 г. выйдет в свет четвертый том «Энциклопедии». В нем вы найдете как самые свежие новинки — «Magic Carpet—2: NetherWorlds», «Need For Speed», «Primal Rage», «Command & Conquer», «Werewolf», «Apache», так и игры уже достаточно известные, несмотря на то, что выпущены они сравнительно недавно — «Kyrandia—3», «CyberWar», «Warriors», «Overlord», «Full Throttle»...

И конечно же, старая добрая классика (впрочем, не такая уж и старая) — «Ravenloft: The Strahd's Possession», «Subwars 2050», «Arena: The Elder Scrolls», «Dungeon Hack», «Spell Jummer», «Dark Sun—2: Wake of the Ravager», и очень много других, не менее замечательных игр.

# ACES OF THE DEEP



Различных имитаторов для IBM PC делается великое множество. Пальма первенства в этом жанре безусловно принадлежит (так уж повелось с самого начала) аэрокосмическим симуляторам. Недалеко отстали наземные, в первую очередь автомобили и, особенно в последнее время, фантастические — роботы и другие механизмы далекого будущего. Что касается морских глубин, сюда программисты спускались сравнительно не часто. Как следствие — довольно ограниченное количество симуляторов подводных лодок, жанра очень интересного и, на наш взгляд, небесперспективного. Хотя подобных программ выходило немного, среди них были игры, более чем удачные, а в «Silent Service—2», допустим, играли не только «симуляторные фанаты», но и люди, чрезвычайно далекие от подобного времяпрепровождения. И все-таки, объективная причина, по которой подводные лодки редко появляются на экранах мониторов, есть. Это связано с повышенной сложностью управления такими программами. Если самолет пилотируется экипажем из (максимум) четырех человек, то подводная лодка — механизм куда более сложный, разобраться в функционировании которого под силу либо специалисту, либо человеку, поднатренированному в решении разного рода технических компьютерных головоломок. А проще хороший настоящий симулятор и не сделать. Вышеуказанная проблема постоянно встает между новой игрой и конечным потребителем. Мы постараемся увлечь вас подводной тематикой и облегчим вам знакомство с небольшим, но очень сложным и интересным пластом компьютерных игр — симулятором боевой подводной лодки.

Программа, о которой пойдет речь, была выпущена фирмой «Dynamix» в конце 1994 г. и сразу заняла место в верхних строчках различных топов. Успех был не случаен, так как создатели игры смогли соединить воедино то, что когда-то было сделано до них, творчески переработали гору информации и выдали продукт, качественно на несколько порядков опередивший всех конкурентов. Пожалуй, «Aces of the Deep» — один из немногих симуляторов, действительно имитирующих реальную технику и действия человека, управляющего ей.

Великолепная графика, масса изобразительных режимов, прекрасный звук, включая оцифрованную речь, тщательно разработанное игровое пространство, как внутри лодки, так и вне ее, достоверность действий на огромном количестве разнообразных боевых постов — все это отличительные черты настоящей программы-лидера.

Итак, в «Aces of the Deep» вы принимаете на себя управление немецкой подводной лодкой времен второй мировой войны. Театр боевых действий, перечень врагов, с которыми рано или поздно

вам придется столкнуться, — все это требует знаний и умения, которого вам пока не хватает. Создатели игры позаботились о том, чтобы провести новоиспеченного обер-лейтенанта подводного флота Третьего Рейха последовательно через различные режимы программы, чтобы в итоге ему удалось сделать то, с чем не смогли справиться даже всемирно признанные асы морских глубин, с которыми, кстати, также можно познакомиться весьма подробно.

И если вы будете сначала прилежным учеником, а затем бесстрашным, но разумным капитаном, как знать, может быть вам и покорится рыцарский крест с дубовыми листьями, перекрещенными мечами и алмазами — высшая и мало кому доступная награда. Лишь два морских офицера были удостоены ее. Почему бы вам не стать третьим...

Основное меню программы выглядит следующим образом:

**SINGLE MISSION** — выполнение одиночной миссии;

**CAREER MENU** — начало основной карьеры офицера-подводника;

**HALL OF FAME** — зал славы, реальной и завоеванной вами;

**VEHICLE PREVIEW** — знакомство с потенциальным противником;

**EXIT TO DOS** — выход в DOS.

Рассмотрим пункты **MAIN MENU** подробно.

## HALL OF FAME

**TOP MISSION** — перечень лучших миссий, сыгранных вами, где:

— **COMMANDERS NAME** — имя командира лодки;

— **TONNAGE** — суммарный тоннаж потопленных вами судов;

— **SHIPS SUNK** — количество уничтоженных кораблей;

— **SCORE** — общий счет;

— **DONE** — возврат в меню.

**TOP CAREERS** — лучшие показатели суммарно по карьерам. (Расшифровка пунктов та же.)

**HISTORIC ACES** — список лучших командиров **TOP COMMANDERS**, реально существовавших в действительности. Приводит основные этапы и статистические данные их боевых биографий. Информация достаточно интересная, и вот что особенно удивительно — большинство из них закончили так или иначе свой боевой путь в 1941—1942 годах. Не рано ли?..

**RETURN TO MAIN** — возврат в основное меню игры.





## VEHICLE PREVIEW

В этом красочном, детально проработанном меню можно получить информацию о всех технических средствах, которые могут встать на пути вашей карьеры. Перед вами трехмерные, вращаемые в любом ракурсе корабли и самолеты военно-морских сил врага, а также основные типы германских подводных лодок.

Меню управления:

- пиктограммы с курсорными стрелками — вращение в заданном направлении;
- пиктограммы + и - — изменение масштаба;
- **PREVIOUS** — посмотреть предыдущий объект;
- **NEXT** — перейти к следующему;
- **STATISTICS** — тактико-технические характеристики цели;
- **DESCRIPTION** — краткое описание;
- **DONE** — возврат в предыдущее меню.

На первых порах эта полезнейшая информация вам вряд ли пригодится, разобраться бы с управлением и навигацией, но затем, когда все режимы функционирования лодки будут досконально изучены и доведены до автоматизма, данные **VEHICLE PREVIEW** окажутся чрезвычайно полезны, даже, более того, крайне необходимы — после быстрой идентификации цели вы с ходу сможете определить ее скорость, боевые и многие другие возможности. Это позволит своевременно принять правильные контрмеры, чтобы обезопасить себя и уничтожить врага.

Для того, чтобы облегчить вам жизнь, приводим подробный список, состоящий из сорока одной цели. Особое внимание обращайте на скорость и противолодочное вооружение противника.

## Корабли

**CORVETTE.** Описание: корветы выпускались в больших количествах в начале войны. Они были медлительны и неуклюжи, но часто использовались для эскорта кораблей.

Статистика: длина — 62 метра;

водоизмещение — 950 тонн;

максимальная скорость — 16 узлов;

противолодочное вооружение: 6 установок для сброса глубинных бомб; 72 бомбы; 1 пятизарядный бомбомет.

**CAPTAIN CLASS FRIGATE.** Описание: фрегаты класса **CAPTAIN** назывались в американских ВМС эскортными эсминцами. Они

представляют собой хороший синтез скорости, вооружения и средств наблюдения.

Статистика: длина — 93 метра;

водоизмещение — 1452 тонн;

максимальная скорость — 23 узла;

противолодочное вооружение: 10 установок для сброса глубинных бомб; 160 бомб; 1 пятнадцатизарядный бомбомет.

**BLACK SWAN CLASS SLOOP.** Описание: сторожевик класса **BLACK SWAN**. Более тихоходен, чем эсминец, но отлично оснащен для борьбы с подводными лодками. «Черный Лебедь» — наиболее известная модель и самая любимая лучшим охотником за подводными лодками, Уолкером по прозвищу «Джонни».

Статистика: длина — 91 метр;

водоизмещение — 1300 тонн;

максимальная скорость — 19 узлов;

противолодочное вооружение: 6 установок для сброса глубинных бомб; 110 бомб; 1 шестизарядный бомбомет.

**H CLASS DESTROYER.** Описание: эсминец класса **H**. Эти серии, пронумерованные буквами от **A** до **I**, были сделаны в период между двумя войнами. Класс **H** является самым удачным.

Статистика: длина — 102 метра;

водоизмещение — 1568 тонн;

максимальная скорость — 36 узлов;

противолодочное вооружение: 3 установки для сброса глубинных бомб; 70 бомб; 1 пятизарядный бомбомет.

**HUNT CLASS DESTROYER.** Описание: эсминец класса «Охотник». Созданный прямо перед войной, он предназначался для противовоздушного прикрытия конвоев. Использовался в береговом патрулировании и на Средиземном море.

Статистика: длина — 15 метров;

водоизмещение — 1050 тонн;

максимальная скорость — 25 узлов;

противолодочное вооружение: 2 установки для сброса глубинных бомб; 70 бомб; 1 пятизарядный бомбомет.

**TRIBAL CLASS DESTROYER.** Описание: эсминец класса **TRIBAL**. Тяжело вооружен четырьмя артиллерийскими орудиями калибра 4,7 дюйма и четырьмя торпедными аппаратами. Использовался чаще как нормальная боевая единица, чем простым прикрытием в конвое.



Статистика: длина — 114 метров;

водоизмещение — 1883 тонн;

максимальная скорость — 36 узлов;

противолодочное вооружение: 2 бомбомета, 70 глубинных бомб, 1 пятизарядный бомбомет.

**4 STACK DESTROYER.** Описание: четырехтрубный эсминец. Эти ветераны были проданы Британии по программе ленд-лиза. Даже несмотря на острую потребность в кораблях подобного класса, они не были горячо любимы английскими моряками.

Статистика: длина — 85 метров;

водоизмещение — 1107 тонн;

максимальная скорость — 35 узлов;

противолодочное вооружение: 8 бомбометов, 70 глубинных бомб, 1 шестизарядный бомбомет.

**V & W CLASS DESTROYER.** Описание: эсминцы классов **V** и **W** были запущены в производство аж в 1917 году и предназначались для обычных боевых действий. Старые, с ограниченным радиусом действия и слабым противолодочным вооружением, они совершенно не предназначены для того, чтобы охотиться за подводными лодками.

Статистика: длина — 35 метров;

водоизмещение — 1207 тонн;

максимальная скорость — 34 узла;

противолодочное вооружение: 6 бомбометов, 110 глубинных бомб, 1 шестизарядный бомбомет.

**V & W CLASS LONG RANGE DD.** Описание: эсминцы класса **V** и **W** увеличенного радиуса действия. Представляют собой те же эсминцы класса **V** и **W**, только с них снята часть котлов и освободившееся место отведено под запас топлива и вооружения.

Статистика: длина — 95 метра;

водоизмещение — 1207 тонн;

максимальная скорость — 25 узлов;

противолодочное вооружение: 6 бомбометов, 110 глубинных бомб, 1 шестизарядный бомбомет.

**DIDO CLASS LIGHT CRUISER.** Описание: легкий крейсер класса **DIDO**. Имеет на борту равное количество антикорабельных и зенитных пушек. Эти крейсеры часто использовались для защиты конвоев, идущих в Арктике.

Статистика: длина — 152 метра;



водоизмещение — 7000 тонн;

максимальная скорость — 32 узла;

вооружение: 10 орудий калибра 6 дюймов.

**FIJI CLASS LIGHT CRUISER.** Описание: легкий крейсер класса **FIJI**. Эти корабли были созданы после Лондонского договора 1937 года, разрешившего Германии строить тяжелые корабли и отменившего условия Версальского договора. **FIJI** тяжело вооружены, а их броня крепче, чем у крейсеров большого размера **TOWN**.

Статистика: длина — 166 метров;

водоизмещение — 10000 тонн;

максимальная скорость — 32 узла;

вооружение: 12 орудий калибра 6 дюймов.

**TOWN CLASS CRUISER.** Описание: крейсер класса **TOWN**. Был создан для того, чтобы бороться с японскими линкорами водоизмещением 8000 тонн. Они использовались в конвоях для того, чтобы защищать их от германских рейдеров.

Статистика: длина — 184 метра;

водоизмещение — 12000 тонн;

максимальная скорость — 32 узла;

вооружение: 8 орудий калибра 8 дюймов.

**AUDACITY ESCORT CARRIER.** Описание: эскортный авианосец **AUDACITY**. Был первым британским кораблем данного класса. Его построили на базе корпуса германского торгового судна. На него было тяжело приземляться и не менее тяжело взлетать в любую погоду.

Статистика: длина — 142 метра;

водоизмещение — 5537 тонн;

максимальная скорость — 16 узлов;

вооружение: 1 орудие калибра 4 дюйма и 6 самолетов на борту.

**BOGUE CLASS ESCORT CARRIER.** Описание: эскортный авианосец класса **BOGUE**. Был меньшим (и наименее мощным), чем обычные боевые авианосцы. Они использовались по-разному, но чего не умели делать точно — охотиться за подводными лодками.

Статистика: длина — 151 метр;

водоизмещение — 10200 тонн;

максимальная скорость — 18 узлов;

вооружение: 2 орудия калибра 5 дюймов и 28 самолетов на борту.



**ILLUSTRIOUS CLASS CARRIER.** Описание: авианосец класса **ILLUSTRIOUS**. Был типичным боевым авианосцем британского флота. После того, как авианосец этого класса **COURAGEOUS** был потоплен подводной лодкой, эти авианосцы из охотников за лодками превратились в их жертвы.

Статистика: длина — 229 метров;

водоизмещение — 23000 тонны;

максимальная скорость — 31 узел;

вооружение: 16 орудий калибра 4 дюйма и 40 самолетов на борту.

**KING GEORGE V CLASS BB.** Описание: линкор класса «Король Джордж V». Наиболее современный из британских линкоров. Несмотря на это, они оснащены пушками калибра 14 дюймов, тогда как другие корабли имеют орудия по 16 и 20 дюймов.

Статистика: длина — 221 метр;

водоизмещение — 43000 тонн;

максимальная скорость — 28 узлов;

вооружение: 10 орудий по 14 дюймов и 16 по 4,5 дюйма.

**MALAYA BATTLESHIP.** Описание: линкор **MALAYA**. Ветеран первой мировой войны использовался для защиты конвоев от германских рейдеров.

Статистика: длина — 195 метра;

водоизмещение — 33000 тонн;

максимальная скорость — 24 узла;

вооружение: 8 орудий калибра 15 дюймов и 12 по 4 дюйма.

**NELSON CLASS BATTLESHIP.** Описание: линкор класса **NELSON**. Первый корабль, построенный после первой мировой войны (вместе с однотипным линкором **RODNEY**). Все орудийные башни у них расположены с одной стороны, чтобы облегчить корабль, сэкономив на броне, которой защищают орудийный погреб.

Статистика: длина — 298 метров;

водоизмещение — 36000 тонн;

максимальная скорость — 23 узла;

вооружение: 9 орудий по 16 дюймов и 12 по 4,5 дюйма.

**HEAVY FREIGHTER.** Описание: тяжелое грузовое судно. Корабли этого класса **VICTORY** и **LIBERTY** имели водоизмещение от 6300 до 9300 тонн.

Статистика: длина — 136 метров;

водоизмещение — 7800 тонн;

максимальная скорость — 12 узлов;

вооружение: отсутствует.

**MEDIUM FREIGHTER.** Описание: среднее грузовое судно. Этот тип кораблей имеет водоизмещение от 4700 до 7100 тонн.

Статистика: длина — 102 метра;

водоизмещение — 5900 тонн;

максимальная скорость — 11 узлов;

вооружение: отсутствует.

**HEAVY MERCHANT.** Описание: тяжелый торговый корабль. Эти суда имеют водоизмещение 3100—4500 тонн.

Статистика: длина — 91 метр;

водоизмещение — 3800 тонн;

максимальная скорость — 9 узлов;

вооружение: отсутствует.

**MEDIUM MERCHANT.** Описание: средний торговый корабль. Среднее водоизмещение судов этого класса 2800—4200 тонн.

Статистика: длина — 91 метр;

водоизмещение — 3500 тонн;

максимальная скорость — 9 узлов;

вооружение: отсутствует.

**LIGHT MERCHANT.** Описание: легкий торговый корабль. Водоизмещение этого типа 2600—3800 тонн.

Статистика: длина — 91 метр;

водоизмещение — 3200 тонн;

максимальная скорость — 8 узлов;

вооружение: отсутствует.

**HEAVY TANKER.** Описание: тяжелый танкер. Эти суда имеют водоизмещение 8100—12300 тонн.

Статистика: длина — 137 метров;

водоизмещение — 10200 тонн;

максимальная скорость — 14 узлов;

вооружение: отсутствует.

**MEDIUM TANKER.** Описание: средний танкер водоизмещением в среднем 7600—11400 тонн.



Статистика: длина — 137 метров;  
водоизмещение — 9500 тонн;  
максимальная скорость — 13 узлов;  
вооружение: отсутствует.

**LIGHT TANKER.** Описание: легкий танкер водоизмещением в среднем 3900—5900 тонн.

Статистика: длина — 89 метров;  
водоизмещение — 4900 тонн;  
максимальная скорость — 10 узлов;  
вооружение: отсутствует.

**TANKER.** Описание: эти танкеры использовались для дозаправки судов в продолжительных конвоях.

Статистика: длина — 45 метров;  
водоизмещение — 2600 тонн;  
максимальная скорость — 9 узлов;  
вооружение: отсутствует.

**TROOP TRANSPORT.** Описание: транспортное судно. Обычно это бывшие роскошные лайнеры, которые в годы войны использовались для перевозки солдат. Сконструированные для 2000 пассажиров, они перевозили в военных условиях до 15000 солдат.

Статистика: длина — 149 метров;  
водоизмещение — 12800 тонн;  
максимальная скорость — 22 узла;  
вооружение: отсутствует.

**TROOP TRANSPORT** (второй вариант).

Статистика: длина — 186 метров;  
водоизмещение — 18400 тонн;  
максимальная скорость — 30 узлов;  
вооружение: отсутствует.

## Самолеты

**F4F WILDCAT.** Описание: этот самолет использовался и американскими и английскими эскадрными авианосцами для патрулирования и противолодочных действий, при этом англичане называли его **MARTLET**.

Статистика: максимальная скорость — 585 км/час;

максимальная высота — 6000 м;

максимальный радиус действия — 200 км;

противолодочное вооружение: пулемет калибра 50.

**AVENGER.** Описание: этот самолет, называвшийся в британских **BMC TARPON**, несет приличное количество бомб, ракет, а также глубинных бомб и торпед.

Статистика: максимальная скорость — 500 км/час;

максимальная высота — 6000 м;

максимальный радиус действия — 200 км;

противолодочное вооружение: 4 глубинные бомбы и 1 торпеда, пулемет калибра 50.

**BEAUFIGHTER.** Описание: имели превосходное противокорабельное оружие, включающее пушку, ракеты и торпеды.

Статистика: максимальная скорость — 520 км/час;

максимальная высота — 7000 м;

максимальный радиус действия — 400 км;

противолодочное вооружение: 8 ракет, пушка калибра 20 мм.

**MOSQUITO.** Описание: «Москито-18» — это противокорабельная версия знаменитого двухмоторного истребителя-бомбардировщика. За мощную пушку его прозвали «Це-Це».

Статистика: максимальная скорость — 650 км/час;

максимальная высота — 9000 м;

максимальный радиус действия — 600 км;

противолодочное вооружение: 8 ракет, пушки калибра 20 и 57 мм.

**PBY CATALINA.** Описание: летающая лодка использовалась союзниками настолько успешно, что подобные машины применялись повсеместно от Гибралтара до Исландии.

Статистика: максимальная скорость — 330 км/час;

максимальная высота — 4500 м;

максимальный радиус действия — 1800 км;

противолодочное вооружение: 4 глубинные бомбы или 2 торпеды, пулемет калибра 50.

**B17E FLYING FORTRESS.** Описание: «Летающие крепости» хорошо известны благодаря своей роли в стратегических бомбардировках немецких городов. Несмотря на это, некоторая их часть успешно использовалась Британскими Королевскими Военно-Морскими Силами для продолжительного дальнего патрулирования.



Статистика: максимальная скорость — 550 км/час;

максимальная высота — 10000 м;

максимальный радиус действия — 1200 км;

Противолодочное вооружение: 4 глубинные бомбы, пулемет калибра 50.

**B24J LIBERATOR.** Описание: не настолько крепок и не так хорош в полете как **B-17**, однако несет больше вооружения и на гораздо большие расстояния.

Статистика: максимальная скорость — 550 км/час;

максимальная высота — 10000 м;

максимальный радиус действия — 2500 км;

противолодочное вооружение: 16 глубинных бомб или 8 глубинных бомб и 2 торпеды, 4 пулемета.

**LOKHEED HUDSON.** Описание: не создавался, как боевой самолет, но, так или иначе, в ходе войны использовался береговым командованием в качестве патрульного.

Статистика: максимальная скорость — 470 км/час;

— максимальная высота — 8000 м;

— максимальный радиус действия — 800 км;

— противолодочное вооружение: 4 глубинные бомбы, пулемет калибра 50.

**SHORT SUNDERLAND.** Описание: немцы называли эти летающие лодки «назойливой пчелой». Они были самой большой угрозой германским субмаринам в начале войны.

Статистика: максимальная скорость — 395 км/час;

максимальная высота — 5500 м;

максимальный радиус действия — 1600 км;

противолодочное вооружение: 8 глубинных бомб и пулемет калибра 20 мм.

## Подводные лодки Германии

**TYPE II U.boat.** Описание: подводная лодка типа **II**. Назывались «долбленками», так как имели форму каноэ и применялись только для околоберегового патрулирования и операций в Северном море. В конце концов все они были превращены в учебные суда.

Статистика: длина — 44 метра;

водоизмещение — 300 тонн;

максимальная скорость — 12 узлов, под водой — 7,5;

вооружение: 3 торпедных аппарата, 6 торпед, 1 пушка калибра 20 мм.

**TYPE VII U.BOAT.** Описание: подводная лодка типа **VII** — самая распространенная из лодок серии **U**. Использовалась для патрулирования, причем так далеко, что доплывала даже до Восточного побережья Америки.

Статистика: длина — 67 метров;

водоизмещение — 750 тонн;

максимальная скорость — 17 узлов, под водой — 8;

вооружение: 5 торпедных аппаратов, 14 торпед, 1 пушка диаметром 8,8 см и 1—4 пушки калибра 20 мм.

**TYPE IX U.BOAT.** Описание: лодки типа **IX**. Хотя и не так маневренны, как тип **VII**, но могли находиться в патрулировании еще дольше, достигая даже Южной Атлантики и Индийского океана.

Статистика: длина — 76 метров;

водоизмещение — 1100 тонн;

максимальная скорость — 18 узлов, под водой — 8;

вооружение: 6 торпедных аппаратов, 22 торпеды, 1 пушка диаметром 10,5 см и 1—4 пушки калибра 20 мм.

## SINGLE MISSION

Моделирование одиночной миссии и ее дальнейшее выполнение. Именно с этой опции **MAIN MENU** вы начинаете боевые действия, приобретая тот опыт, который, как воздух, понадобится вам для прохождения реальной карьеры и продвижения по служебной лестнице.

Меню загружено огромным количеством разнообразных настроек, кардинально меняющих как условия, в которых проводится сражение, так и саму возможность успешного выполнения задачи. Выбор должен осуществляться строго в соответствии с вашим умением и навыками (если они вообще есть).

**HISTORIC MISSION** — здесь вам предстоит попытаться выполнить одну из десяти операций, имевших место в реальной действительности и ставших в свое время украшением немецкого флота и своеобразной визитной карточкой его лучших командиров.

— **TUTORIAL.** Миссия обучающая. Это простое упражнение на уничтожение конвоя научит вас основам имитации боя на подводной лодке. Если вы успешно выполните ее, будете готовы для более опасных заданий. Конвой находится к западу от вашей нынешней позиции.



— **TOPP IN CANOE.** В роли капитана Эриха Топпа, командира лодки типа **ПС U-57**, вы ведете свое судно к северу Шотландии, чтобы остановить корабли, входящие в Северный канал. Разведка докладывает, что конвой **OB.202** находится к югу от вашей позиции, направляясь на запад (Эрих Топп потопил в этом конвое два корабля и повредил другие).

— **LITTLE BIG BOAT.** Конвой **OB.216** покинул британские воды, направляясь в Северную Америку, и вы, капитан Вольфганг Лют, на **U-138** (тип **IID**) должны перехватить его. Конвой довольно велик и, как докладывает разведка, находится к юго-востоку от вашей позиции и перемещается по курсу 270 градусов. Вольфганг Лют на своей **U-138** потопил 30000 тонн суммарного тоннажа в этом конвое.

— **LONG KNIVES.** Вы — Отто Крейтцмер на лодке **U-99** (тип **VIIB**), первый ас подводных сил Германии. Лодки к северу от вас обнаружили большой конвой, следующий курсом 120 градусов. Надо остановить и уничтожить его, прежде чем он достигнет Англии. (Этой ночью Отто Крейтцмер и его команда потопили шесть кораблей.)

— **BATTLESHIP BLUES.** В течение прошедшей недели вы (капитан-лейтенант Юрген Ойстен на лодке **U-106** типа **IXB**) как тень преследовали конвой **SL.68**, атакуя его каждой ночью и отходя днем. Конвой находится к юго-востоку от вас. Продолжайте эту операцию, пока противник не будет полностью уничтожен. (Ойстен потопил торпедный линкор «Малайя», который защищал конвой.)

— **TOUJOURS L'AUDACE!** Вы — капитан-лейтенант Бигальк, командир **U-751**, преследующий конвой **HG.76**, идущий к северу от Гибралтара. Противник находится к западу от вашего месторасположения. В районе действует вражеская авиация и, следовательно, где-то поблизости должен быть и авианосец. (Капитан Бигальк нашел и потопил эскортный авианосец «**AUDACITY**».)

— **SALTY DOG.** Как Зигфрид Фрайхер фон Ферстнер, капитан **U-402** типа **VIIC**, вы заработали репутацию умелого и агрессивного бойца. Пленные сообщили, что новый конвой, **SC.118**, находится к западу от вас, следуя курсом 50 градусов. (Фон Ферстнер со своей командой потопил шесть кораблей и нанес серьезные повреждения другим.)

— **ATLANTIC CLIMAX.** Вы — Манфред Кинзель, командир **U-338**. Разведка докладывает, что большой быстрый конвой **HX.229** находится от вас на расстоянии 120 морских миль в направлении 250 градусов. Эту цель нужно догнать и уничтожить. (Кинзель потопил три судна и повредил многие другие, а следующей ночью добил еще один корабль.)

— **BLOCK ISLAND LINE.** Вы — Детлеф Кранкенхаген, и это первое задание в качестве капитана лодки класса **U**. Ваш корабль (**U-549** типа **IX C/40**) и экипаж еще совершенно «зеленый». Здесь



нет торговых судов, но вы видели несколько небольших эскортных самолетов. (Кранкенхаген, хоть и был новичком, нашел авианосец и потопил его.)

— **LAST GASP**. Война почти окончена, но вы, Фриц Пардук, на **U-1107** типа **VII C/41**, сдаваться не собираетесь. Хотя противолодочная техника союзников делает подобные задания практически невыполнимыми, вы все равно еще пытаетесь найти и потопить их торговые корабли. (Ему удалось-таки пустить ко дну два торговых корабля из конвоя **HX.348**.)

После выбора приглянувшейся вам миссии, прежде чем перейти к ее выполнению, необходимо проделать еще довольно большую работу, связанную с установкой необходимого уровня сложности в меню **REALISM SETTINGS**. Позиции, подлежащие корректировке в данном меню, оказывают прямое влияние на степень реализма задания, его приближения или удаления к имевшей место действительности.

Обилие опций позволяет настроить уровень сложности от одного процента до ста следующим образом:

- **LIMITED AMMO** — ограниченное количество боеприпасов;
- **DUD TORPEDOS** — промахи торпед после пусков;
- **SLOW RELOAD** — медленная перезарядка торпедных аппаратов;
- **REALISTIC REPAIRS** — реалистичный режим ремонта, требующий, как правило, большого количества времени;
- **LIMITED BATTERY** — ограниченная емкость энергетической установки лодки;
- **LIMITED FUEL** — количество топлива соответствует возможностям данного корабля;
- **VULNERABLE BOAT** — уязвимость лодки для атак противника;
- **LIMITED VISIBILITY** — условия ограниченной видимости.

Все эти настройки можно установить, а можно и отключить. Для того, чтобы опции соответствовали своему значению, необходимо рядом с ними щелчком мыши поставить синий крест.

Например, опция **VULNERABLE** (уязвимость) будет действовать только в том случае, если иконка рядом с ней закроется крестом. В противном случае ваша лодка будет неуязвимой. И так далее...

— **COMBAT LEVEL** — установка уровня сложности боя:

**EASY** — легкий;

**MEDIUM** — средний;

**HARD** — тяжелый;



**EXPERT** — уровень эксперта.

— **SAILING MODEL** — вариант моделирования плавания:

**NOVICE** — для новичков;

**INTERMEDIATE** — средний;

**EXPERT** — эксперт.

Сложность моделирования плавания связана прежде всего со временем, необходимым лодке для выполнения того или иного маневра. Большой уровень сложности — естественней и медленней реакция корабля на ваши команды.

— **SET DEFAULT** — установка реалистичности режима игры автоматически, по умолчанию. Возможны три варианта:

**NOVICE** — новичок. При этом степень реализма составит 11 процентов, и вы будете ограничены в вооружении и топливе, а лодка будет уязвима для врага. (Однако, при желании, у вас остается возможность откорректировать эти опции вручную);

**INTERMEDIATE** — средняя. Процент реальности — 44. К включенным ограничениям добавляются лимитированная видимость и запас энергии, а уровень боя и моделирования плавания переставляется на «средний»;

**EXPERT** — максимальная. Здесь все по полной программе и никаких поблажек ни в отдельных режимах, ни в бою, ни в плавании. Реализм — 100 процентов. Настоятельно советуем не выбирать его на первых порах. Впрочем, даже находясь в этом режиме, можно включить ту же неуязвимость, что при сохранении всех остальных позиций понизит уровень реализма до 20 процентов. (А заодно и даст вам возможность доиграть миссию до конца.)

— **ACCEPT** — принять сделанные изменения и вернуться в **HISTORIC MISSION**.

— **CANCEL** — отменить перестановки.

Вернувшись в меню исторических миссий и установив курсор на нужной, нажатием **ACCEPT** вы начнете загрузку задания и автоматически окажетесь в режиме тактической карты того района, где будете выполнять боевую задачу...

**CONVOY ENCOUNTER** — выбор этой опции из меню **SINGLE MISSION** даст вам полностью смоделировать и впоследствии провести бой с вражеским конвоем.

## Меню **CONVOY ENCOUNTER**

**U-BOAT TYPE.** Определить тип управляемой вами подводной лодки. На выбор предлагаются семь моделей: **IIС, IID, VIIВ, VIIC, VIIC/41, IXВ, IXВ/40**. Чем ниже по списку, тем мощней

и современной ваш боевой корабль. Подтвердить — опция **SE-LECT** (так же, как и в любой другой позиции данного меню).

**CREW QULITY** — квалификация вашего экипажа. Возможны три варианта — «зеленые», ветераны и элита. Возьмите последний. Если не вы, то хотя бы члены вашей команды будут мастерами своего дела. Эта опция имеет большое значение. Опытные офицеры и матросы будут гораздо быстрее и качественнее выполнять получаемые команды. Следовательно, маневры лодки, перезарядка торпед и остальные жизненно важные режимы будут проходить более гладко и дадут вам возможность на первых порах дольше, чем положено, принимать решения и вспоминать необходимые команды в алгоритме действий того или иного боевого поста. Когда же вы приобретете надлежащий опыт, эта опция позволит вам потрепать себе нервы неопытным, далеко не все умеющим составом.

**WOLF PACK SIZE.** Размер «волчьей стаи» — количество немецких подводных лодок, участвующих в операции, где:

- **NONE** — вы действуете в одиночку;
- **SMALL** — небольшой отряд;
- **MEDIUM** — средний;
- **LARGE** — большая группа.

В последнем случае будьте особенно расторопны, иначе ваши боевые соратники разорвут врага без вашей помощи, еще до того момента, когда вы ляжете на курс атаки. Это, согласитесь, будет обидно.

**CONVOY SIZE** — размер атакуемого вами конвоя. Есть три разновидности: маленький, средний и большой. На первых порах последний предпочтительней, так как у вас будет гораздо больше вариантов возможной атаки и, следовательно, больше шансов отличиться.

**ESCORT SIZE** — размер эскорта, сопровождающего конвой. Это принципиально важный момент. Можно смоделировать четыре режима:

- **NONE** — торговые суда идут без охраны (очень удобно для неопытного подводника. Начинайте именно с него);
- **LIGHT** — облегченный вариант защиты. Небольшое количество техсредств охраны и их относительная пассивность;
- **MEDIUM** — усредненный режим;
- **HEAVY** — самый тяжелый. Много кораблей, действия грамотные и предельно агрессивные по отношению к вам.

**AIR COVER** — наличие или отсутствие морской авиации, охраняющей конвой с воздуха.

**TIME OF DAY** — время суток, в которое начинается действие:



- **DAWN** — рассвет;
- **DAY** — день;
- **DUSK** — сумерки;
- **NIGHT** — ночь.

Имейте в виду, что подводная лодка для врага — тихая смерть. Поэтому ночное время для торпедной атаки наиболее предпочтительно. У вас есть гораздо больше шансов подойти к противнику вплотную абсолютно незамеченным. Дневной свет существенно сокращает ваши шансы на успех.

**WEATHER** — погодные условия, в которых проходит бой. Здесь зависимость такая же, как и в **TIME OF DAY** — чем хуже, тем лучше:

- **CLEAR** — ясное небо;
- **OVERCAST** — сильная облачность;
- **CLOUDY** — туман;
- **STORMY** — шторм (самое милое время для скрытной атаки, правда, несколько осложненное трудностями навигации).

**HAPPY TIMES.** Интересная опция, также оказывающая существенное влияние на сложность выполнения задачи. С ее помощью вы можете выбрать исторический отрезок, во время которого произойдет смоделированный вами бой:

- до июля 1940 г.;
- июль 1940 — март 1941 г.;
- апрель 1941 — декабрь 1941 г.;
- январь 1942 — декабрь 1942 г.;
- январь 1943 — май 1943 г.;
- июль 1943 — июнь 1944 г.;
- июль 1944 — май 1945 г.

Чем позже дата сражения, тем меньше у вас шансов на успех. Помните топ-лист реальных немецких героев-подводников? Все они сошли с дистанции в 1942—1943 годах. Это не случайно. Во время войны системы борьбы с подводными лодками прогрессировали очень быстро, росло мастерство и навыки экипажей надводных кораблей и самолетов союзников. В результате задачи немецких субмарин осложнялись день ото дня. Имейте это в виду и выберите для начала 1940 г.

Совокупность сделанных вами перестановок отразится на дисплее **MISSION DIFFICULTY** в виде определенного процента. Чем он ниже, тем проще вам будет справиться с заданием.

Но меньше трех процентов установить невозможно. А желающие помучаться могут легко довести его и до ста.

После выбора всех опций в меню **CONVOY ENCOUNTER**, переходите к настройке режима **REALISM** (в точности соответствует варианту в **HISTORIC MISSION**).

**ACCEPT** в **CONVOY ENCOUNTER** — начало смоделированной вами боевой операции. Вы начинаете с получения задания **MISSION BRIEFING**. Тщательно ознакомьтесь с ним. Вам будет приказано атаковать конкретный конвой, находящийся в заданном квадрате. Еще одно нажатие **ACCEPT**, и вы оказываетесь в боевой рубке подводной лодки (а не в режиме тактической карты, как в **HISTORIC MISSION**).

Ваши дальнейшие действия будут подробно рассмотрены в специальной главе «Управление: навигация и бой».

**WARSHIP ENCOUNTER**. Здесь можно смоделировать бой не с конвоем и его эскортом, а с реальным мощным боевым кораблем.

## Меню **WARSHIP ENCOUNTER**

В основном его опции совпадают с **CONVOY ENCOUNTER**, но есть и некоторые отличия:

— бой вы ведете в полном одиночестве. Дружественных подводных лодок в районе операции нет;

— **WARSHIP TYPE** — выбор типа корабля, который будет целью вашей атаки:

**CRUISER** — крейсер;

**BATTLESHIP** — линкор;

**CARRIER** — авианосец.

Остальные опции меню совпадают полностью: размер эскорта, прикрытие с воздуха и так далее.

Перед тем, как начинать бой, не забудьте настроить режим **REALISM**. Затем — брифинг и, наконец, место капитана в боевой рубке.

Имейте в виду, что любое задание вы начинаете, когда лодка находится в надводном положении.

## CAREER MENU

Последняя из рассматриваемых нами и основная опция меню «**Aces of the Deep**». С ее помощью вы осуществите действительное прохождение службы командиром подводной лодки, начиная со звания обер-лейтенанта.



## Меню SELECT A CAREER

**LOAD** — загрузить начатую ранее карьеру из списка. (Двадцать возможных вариантов, причем последний — запись, сделанная в автоматическом режиме.)

**NEW** — начало новой карьеры.

Введите ваше имя **YOUR NAME**, выберите один из восьми исторических отрезков, в котором вы начинаете службу **SELECT START DATE**, подберите себе соответствующую эмблему (всего двадцать три варианта, причем фантазия авторов безудержна). Подтвердив выбор **SELECT**, вы начнете боевую карьеру. Прежде всего вас поздравят с новым назначением, объявят командиром не самой лучшей субмарины (но выбор будет сделан в соответствии с историческим отрезком, на фоне которого происходит действие) и отправят к месту прохождения службы.

**CONTINUE** переход в следующее меню карьеры.

## CAREER MENU

**WAR PATROL** — боевое патрулирование. Это начало непосредственной службы и участие в первой (а затем и очередной) операции.

**TONNAGE LEADERS** — список реальных пилотов, потопивших наибольшее количество кораблей врага исходя из суммарного тоннажа. Ваше имя тоже есть, но на нижней строчке (пока).

— **DONE** (как и везде далее) — возврат в **CAREER MENU**.

**NIGHTCLUB** — вместе с другими офицерами вы находитесь в ночном клубе на фоне танцующей красотки. Но вам не до нее. Из разговоров вы узнаете информацию о том, что творится в мире, как складывается обстановка на фронтах и, в частности, на флоте. Интересно, но не принципиально.

**VIEW CAREER** — посмотреть, как успешно складываются ваши служебные дела, где:

— **PATROLS** — количество боевых патрулирований, на которые вы успели выйти к настоящему моменту;

— **TONNAGE** — суммарный тоннаж потопленных вами судов;

— **SHIPS SUNK** — количество уничтоженных кораблей;

— **SCORE** — общий счет;

— **AWARDS** — полученная награда. В начале это просто кокарда офицера-подводника.

**SAVE GAME** — запись текущего состояния вашей карьеры на один из двадцати возможных слотов. Запись, сделанная в данном

меня, увековечит ваши успехи в перерыве между выходами в море, когда вы находитесь в порту. В игре есть и другой сохраняющий режим (в процессе патрулирования, но об этом — позже).

— **SAVE** — произвести запись, причем название вводить не надо, программа сделает это за вас сама.

— **DELETE** — стереть ненужную.

— **CANCEL** — вернуться в **CAREER MENU**, не сделав запись.

**RETURN TO MAIN** — возврат в основное меню игры. При этом вас предупредят, что вы покидаете карьеру, не подписавшись.

Выбрав в **CAREER MENU** опцию **WAR PATROL**, вы получите ваше первое боевое задание. Ознакомьтесь с ним внимательно, установите желаемую степень реализма в меню **REALISM SETTINGS** (доступен любой, даже самый простой вариант).

**ACCEPT** — начало операции.

В отличие от одиночных миссий, вы посмотрите на вставной ролик, демонстрирующий, как ваша лодка грустно покидает свою гостеприимную базу. Далее — боевая рубка и неминуемое «включение» капитана во все тонкости похода.

По мере прохождения службы вы будете, находясь в боевом патруле, получать все новые задания, выполнять их, возвращаться на базу, ремонтировать корабль, получать новые воинские звания, награды и так до тех пор, пока либо не пройдете всю службу до конца, либо не погибнете, и ваше имя посмертно занесут в список героев-подводников германского флота.

Прежде чем вплотную перейти к сложнейшему разделу, связанному с управлением боевым кораблем, необходимо рассмотреть еще одно меню, вызываемое в любой момент действия кнопками **CTRL + O**. Это меню мгновенных игровых настроек.

## OPTIONS

— **MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения.

— **SOUND EFFECTS** — включение/выключение звуковых эффектов.

— **ENGINE SOUND** — включение/выключение шумов двигателя.

— **CREW SPEECH** — режим английского или немецкого языков.

— **TORPEDO SCREEN** — включение/выключение режима демонстрации выстрела торпеды с «внешней» камеры.



- **TORPEDO AUTORELOAD** — включение/выключение автоматической перезарядки торпедных аппаратов. В отключенном состоянии после очередного выстрела необходимо будет дать команду на перезарядку труб и указать, какую именно торпеду и в какой аппарат загрузить. Сама перезагрузка после этого может занять несколько часов (условного походного времени).
- **CALM OCEAN** — включение/выключение штиля на поверхности океана.
- **STATUS LINE** — включение/выключение информации о курсе, скорости, глубине и так далее сверху экрана.
- **LOAD GAME** — загрузка ранее записанной игры.
- **SAVE GAME** — запись текущего состояния в момент патрулирования, чтобы впоследствии вернуться к выполнению задачи с этого места.
- **ABORT MISSION** — прекратить миссию.
- **QUIT TO DOS** — выйти в DOS.

## УПРАВЛЕНИЕ: НАВИГАЦИЯ И БОЙ

Все управление подводной лодкой в «Aces of the Deep» осуществляется при помощи клавиатуры и мыши. Причем, на наш взгляд, кнопки, за исключением не дублируемых мышью, только отвлекают, разрывая иллюзию реальности происходящего, заставляя как бы «выходить» из боевых постов лодки к своему компьютеру. Но такое управление предусмотрено. Более того, в него заложены некоторые уникальные функции. Поэтому в каждом боевом алгоритме мы рассмотрим все возможные варианты.

Само управление зиждется на трех основных моментах:

- знании лодки, особенностей ее функционирования и конкретного назначения основных элементов (хотя бы в компьютерном варианте);
- скорости реакции. Несмотря на то, что быстротечным подводный бой назвать нельзя, в его кульминационные моменты все решают доли секунды. Одна заминка, и цель уйдет на недостижимую для ваших торпед дистанцию, еще одна — и торпеда пройдет мимо. И так далее. Более того, малейшее промедление в обороне может стоить лодке жизни;
- правильность принимаемых решений, как следствие двух предыдущих моментов. В этой игре думать нужно постоянно. Каждый щелчок мыши, каждое нажатие клавиши должно быть оправдано тактической необходимостью.

Основной принцип управления заключен в своевременной отдаче различных команд основным боевым постам лодки. Меню команд



устрашающе велико, но оказывается вполне доступным для тех, кто действительно хочет освоить этот симулятор.

Сначала, чтобы не возвращаться к этому впоследствии, предложим вашему вниманию перечень клавиш и их комбинаций, с помощью которых осуществляется переход некоторых режимов из одного в другой. Детальные расшифровки самого действия и полный перечень будут рассмотрены ниже.

Итак, основное управление «Aces of the Deep» с клавиатуры.

## Игровые команды

**CTRL + D** — прервать выполнение миссии.

**CTRL + O** — быстрый выход в **OPTIONS**.

**CTRL + P** — пауза.

**CTRL + M** — включение/выключение музыки.

**ALT + ]** или **[** — увеличить/уменьшить громкость музыки.

**CTRL + ]** или **[** — увеличить/уменьшить звучание спецэффектов.

**CTRL + Q** или **ALT + X** — санкционированный выход в DOS.

**CTRL + ALT + DEL** — мгновенный выход в DOS.

## Список некоторых основных команд

**SPACE** — выбрать/снять «захват» цели.

**I** — идентификация захваченной цели (определение ее принадлежности и класса).

**LEFT** — вид влево.

**RIGT** — вид вправо.

**U** — установка вида по курсу следования лодки.

**H** — изменение и установка курса по виду.

**Z** — изменение масштаба изображения на перископе.

**F10** — переключение вида на «камеру», как бы установленную на выпущенной вами торпедой.

## Режимы управления, командные экраны

**F1** — командный пункт.

**F2** — перископ (на перископной глубине или на поверхности).

**F3** — бинокль (на поверхности, с капитанского мостика).

**F4** — капитанский мостик.

**F5** — штурманская рубка, режим прокладки курсов и ориентации по картам.

**F6** — торпедный отсек.

**F7** — рапорт о повреждениях, их характере и времени, требуемом на ремонт.

**F8** — радиорубка.

**F9** — судовой журнал.



## Маневрирование

**UP** — вверх.

**DOWN** — вниз.

**LEFT** — поворот влево.

**RIGHT** — поворот вправо.

**5 (KEYPAD)** — прекратить вращение и мгновенно выровняться по текущему курсу.

**1...6** — набор скорости лодки (на цифровых кнопках).

**C** — быстрое погружение. **P** — подняться (опуститься) на перископную глубину.

**S** — всплытие на поверхность.

## Дополнительные команды

**A** — поставить стрелка к защитному пулемету (на поверхности).

**D** — поставить артиллериста к пушке (на поверхности).

**B** — проверить уровень зарядки энергетических батарей.

**F** — проверить количество оставшегося топлива.

**O** — проверить наличие кислорода.

**CTRL + R** — запуск **BOLD**.

**+** — увеличить компрессию времени.

**-** — уменьшить компрессию времени.

**ENTER** — установить реальную скорость течения времени 1/1.

**BACKSPACE** — посмотреть предыдущие сообщения с различных боевых постов и прочие.

**CTRL + I** — включение/выключение информационной строки сверху экрана.

**ALT + B** — продуть цистерны для быстреего всплытия.

**ALT + F2** — «закрепить» взгляд на отслеживаемую цель в режиме капитанского мостика, бинокля или перископа. При этом, независимо от изменения курса движения лодки, вы всегда будете смотреть на цель, находящуюся в центре экрана.

## Торпедная стрельба

**T** — открыть панель управления огнем.

**CTRL + 1...6** — стрельба из выбранного аппарата.

**W** — вывести на экран время.

Все эти кнопки, безусловно, полезны. Но об управлении лодкой только с их помощью не может быть и речи. В действительности это только небольшая часть тех необходимых действий, которые имеются в вашем капитанском арсенале. Сводный список поможет, но не более того...

Как мы уже отмечали, основная нагрузка при управлении лежит на мыши. С ее помощью вы переключаетесь из одного боевого отсека в другой, отдаете команды, получаете информацию, прокладываете курсы и делаете еще массу необходимых и просто полезных вещей.

Ваше основное место — командный пункт лодки (для несведущих — рубка, где в центре находится перископная труба). Отсюда вы и будете вести управление, общаться с остальным экипажем, принимать оперативные решения (стратегия и тактика определяется в совершенно другом месте).

Итак, перед вами главный пост управления. В зависимости от типа лодки, он может чуть меняться. При этом некоторые его элементы займут другие места, но в целом принципиально ничего не изменится.

Находясь в этой рубке вы можете получить доступ практически ко всем службам и просто элементам управления. Приведем сначала общий перечень:

- **TDC** — панель управления торпедной стрельбой;

- **BRIDGE** — выход на капитанский мостик (на поверхности, естественно);

- **CAPTAIN'S LOG** — судовой журнал;

- **TORPEDOES** — доступ в торпедные отсеки;

- **DAMAGE** — информация о повреждениях, полученных в результате боя или столкновения;

- **RADIO** — радиорубка, где находится радист-гидроакустик;

- **SCOPE** — режим работы с перископом;



- **CHARTS** — штурманский отсек, работа с тактической и стратегической картами, первичная ориентация, поиск целей и прокладка курсов;
- **TELEGRAPH** — управление скоростью движения;
- **SPEED** — аналогично предыдущему, установка скоростных режимов;
- **COMPASS** — поворот лодки и изменение курса;
- **RUDDER** — аналогично;
- **DEPTH** — управление глубиной погружения.

Теперь подробно рассмотрим каждый из вышеперечисленных режимов.

Но сначала об информационной строке **STATUS LINE**, присутствующей в верхней части экрана в любой ситуации, вне зависимости от того, чем вы занимаетесь в данный момент. (Если, конечно, она не отключена в меню **OPTIONS**.) Это ваши основные навигационные ориентиры, данные которых ложатся в основу всех манипуляций, связанных с перемещением лодки в пространстве.

**COURSE** — ваш курс следования в градусах.

**SPEED** — текущая скорость в узлах.

**DEPTH** — глубина погружения в метрах.

**DUK** — расстояние до дна под килем.

**COMP (0001X, 0002X и т.д.)** — степень сжатия реального времени в игровое. Судите сами, преодолеть дистанцию в 120 миль до нужной цели при скорости в 20 узлов... Ни у какого фаната терпения не хватит. Для того, чтобы разрешить эту проблему, время можно сжать, используя + от 2 до 4096 раз!!! В результате огромное расстояние вы сможете преодолеть за считанные секунды. Но пользуйтесь этим режимом крайне аккуратно. Слишком большое сжатие может доставить вам массу неприятностей. Вы можете проскочить мимо цели, нарваться на неприятельские корабли и самолеты и так далее. (Напомним, уменьшение сжатия — -, мгновенный возврат к реальному ходу — **ENTER**.)

## CHARTS

Начнем с карт, так как этот элемент управления принципиально важен и ни одно задание без него выполнить невозможно.

В «Aces of the Deep» существует два режима работы с картой — тактический и стратегический. Тактический вариант — это относительно небольшая карта района ваших возможных боевых действий. В зависимости от выбранного масштаба (регулируется пиктограммами + и - в правом верхнем углу) охватывает территорию приблизительно в радиусе от 150 метров до 45 километров.

Выбранный масштаб показан в левом нижнем углу карты. На панели управления справа выводится следующая информация:

— **U-BOAT** — данные о вашей лодке, обозначенной на карте черным крестом, где:

**SPEED** — скорость в узлах;

**COURSE** — курс в градусах;

**DEPTH** — глубина погружения;

— **TARGET** — сведения по захваченной цели:

**SPEED** — скорость;

**COURSE** — курс следования;

**RANGE** — удаление от вашей подводной лодки.

В зависимости от выбранного уровня сложности **SET DEFAULT** в меню **REALISM SETTINGS**, информация на карте выдается в различных режимах. На уровне **NOVICE** — черные точки — корабли противника. Белая линия — кильватерный след, оставленный судном. Небольшой красный крест — самолет прикрытия, желтый крест — подводная лодка вашего отряда. Белая линия от дружественной лодки — курс, по которому она движется на цель. Красный круг вокруг вашей лодки — зона «видимости». На уровне **NOVICE** принципиального значения не имеет.

Для того, чтобы установить координаты любой цели, щелкните на нее курсором (левой клавишей) мыши. При этом на ней появится большой красный крест, а справа, в меню **TARGET**, — ее координаты. Нажатие при этом кнопки **I** выдаст на экран информацию о характере цели: **TARGET: MERCHANT** (цель — торговое судно), **TARGET: ESCORT** (цель — корабль прикрытия) и так далее. Увеличив масштаб, вы можете «спуститься» вниз и в деталях рассмотреть расположение вражеских кораблей в конвое или схему эскорта боевого судна.

В режиме **SET DEFAULT INTERMEDIATE** или **EXPERT**, карта функционирует в более сложном режиме. Решающее значение приобретает красный круг, зона «видимости» вашей лодки. Все цели, находящиеся внутри круга, нормально идентифицируются. Вы можете, мгновенно «захватив» их (появится большой черный крест), установить точные координаты — направление и скорость, чтобы лечь на правильный курс. Однако за пределами радиуса «видимости» любая цель представляет собой просто черный квадрат. Ее точные координаты и характер неизвестны, что усложняет принятие правильного решения.

Захват цели в режиме тактической карты чрезвычайно важен и тем, что перейдя в боевой режим (перископ или бинокль), вы будете иметь на своей оптике уже реально отслеживаемого противника, пусть и отдаленного на сколь угодно расстояние.



Ниже тактической карты на экране находится несколько пиктограмм, позволяющих оперативно переводить лодку в основные боевые режимы. Они одинаковы на любом вспомогательном игровом экране, но в режиме тактической карты есть одна, принципиально новая пиктограмма, не встречающаяся нигде более. Крайняя справа опция, изображающая земной шар — выход в режим стратегической карты. Здесь охвачено огромное игровое пространство, разделенное на сектора, которые будут служить вам ориентирами при получении того или иного задания.

Стратегическая карта необходима прежде всего в режиме **CAREER**. Благодаря ей можно быстро перемещаться в заданный район патрулирования, независимо от того, как далеко он находится.

Справа вверху пиктограммы + и -. Это режим масштабирования, аналогичный тактической карте.

Ниже — управление перемещением по карте. С помощью стрелок-указателей вы можете «уйти» далеко от местонахождения вашей лодки, чтобы лучше изучить стратегическую обстановку. Пиктограмма с изображением корабля внутри стрелок-указателей — мгновенная центровка карты на вашей лодке.

Ниже справа на панели управления находится меню **SET COURSE**. С его помощью вы можете проложить по карте курс, сколь угодно сложный, и следовать ему пунктуально на протяжении всего маршрута движения. Делается это следующим образом:

- используйте опцию **PLOT**. Вместо нее появится надпись **ENTER**, а от вашей лодки (красный квадрат) протянется красная нить к курсору мыши;

- наведите этот курсор с надписью **SET** на нужный квадрат карты. (При этом следите, чтобы курс не проходил через участки суши). По мере перемещения стрелки по карте, в нижней ее части появится постоянно меняющаяся свои значения строка, подсказывающая точные координаты, в котором находится курсор. Например: **8615'N 245W GRID AF1752**, где **N** — северная широта, **W** — западная долгота, **GRID** и дальнейшее значение — номер интересующего вас квадрата. Щелкнув левой кнопкой мыши, вы можете проложить следующий отрезок и так далее. После окончания прокладки курса нажмите **ENTER**. Эта команда приведет лодку в движение без каких-либо дополнительных приказов, даже если в этот момент она стояла на месте. Используйте компрессию времени на выходе из карты — и вы вскоре окажетесь в нужном квадрате.

**RESUME** на панели управления стратегической карты — автоматический возврат к заданному курсу, если в процессе следования вы отвлеклись на что-либо и в ручном режиме изменили направление движения (допустим, уворачивались от атаки самолетов).

**CLEAR** — стереть курс и отменить таким образом движение в ранее выбранном направлении.

На саму карту помимо координатной сетки, земли и вашей лодки выводится следующая информация:

- **желтые квадраты** — лодки германского флота;
- **синие квадраты** — вражеские авиабазы;
- **расходящиеся синие круги** — радиус действия самолетов, взлетающих с данного аэродрома;
- **черные квадраты** — неприятельские боевые корабли;
- **серые квадраты** — конвой противника;
- **зеленые квадраты** — базы немецких подводных лодок;
- **зеленые расходящиеся круги** — акватория порта, в которой не может быть противника.

Щелчок левой кнопкой на любую цель позволяет точно установить ее координаты.

Анализируя данные стратегической карты, можно правильно и с максимально дальним прицелом планировать свои действия и научиться предсказывать дальнейшее развитие событий, исходя из тех технических средств, которые находятся в распоряжении противника.

Пиктограммы в нижней части экрана, помимо той, которая обозначает переход из одной карты в другую, помогают быстро осуществить следующие действия (слева направо):

- возврат в боевую рубку;
- режим отдачи приказов различным боевым постам;
- управление скоростью движения;
- смена курса;
- реальные часы и компрессия времени;
- быстрое «аварийное» погружение.

Подробно обо всех этих режимах мы поговорим чуть позже. И последнее замечание по поводу карт — пока вы занимаетесь их исследованием и прокладкой курсов, реальное действие вокруг вас продолжается, так что не засмотритесь и при приближении противника вовремя перейдите в боевой режим.

## TELEGRAPH и SPEED

Используя эти режимы, вы можете оперативно регулировать скорость движения лодки. Находясь в боевой рубке и щелкнув на данные приборы, вы выведете на экран монитора их крупные



изображения. Слева — телеграф, справа — указатель скорости. Регулировать движение можно двумя способами. Во-первых, вращая ручку телеграфа. Положение **ALL STOPS** означает полную остановку двигателя, перемещение ручки вверх-влево, в красную зону — задний ход. Черные сектора на телеграфе — плавный набор скорости до **FLANK** — самый полный вперед. Для того, чтобы быстро набрать скорость или, наоборот, сбросить обороты, можно устанавливать ручку в крайних значениях, минуя промежуточные.

Второй способ — на указатели скорости справа щелчком мыши на выбранном значении скорости устанавливается синяя стрелка (заданная вами скорость). При этом корабль начинает движение и разгоняется до тех пор, пока обе стрелки не совпадут или, если вы выбрали чрезмерную скорость, не приблизятся друг к другу максимально. Помните, для завершения любого скоростного маневра требуется определенное время.

Выход из режимов **TELEGRAPH** и **SPEED** — щелчок правой кнопкой мыши.

## COMPASS и RUDDER

Выбрав в боевой рубке эти режимы, вы вызываете на экран компас и руль.

Для того, чтобы по компасу выбрать нужное направление, щелкните на его значение мышью. Синяя стрелка зафиксирует это положение, корабль начнет постепенно разворачиваться, а красная стрелка при этом достигнет значения синей и маневр будет завершен. При этом лодка пойдет новым курсом. Работа с рулем (на экране справа) требует больших навыков и сноровки. Основной принцип «синей стрелки» остается неизменным с той лишь разницей, что красный индикатор передвигается дискретно, а вращение лодки прекращается только после того, как вы его остановите принудительно, нажав кнопку **5** на **KEYPAD**. При этом корабль продолжит движение в том направлении, в котором его застало нажатие этой кнопки.

При работе у руля будьте особо внимательны, не забудьте вовремя прекратить вращение, иначе лодка просто пойдет по кругу.

Выход в боевую рубку — щелчок правой кнопкой мыши.

## DEPTH

Регулировка глубины погружения и угла наклона при спуске и всплытии. Чтобы осуществить погружение, используйте левый индикатор. Щелчок мыши на требуемое значение глубины зафиксирует на нем стрелку, и лодка медленно (правда, очень медленно) начнет опускаться. Тоже самое и при всплытии. Чтобы



процесс пошел веселее, используйте соответствующие кнопки управления (см. выше) и некоторые команды в режиме отдачи приказов **CHIEF ENGINEER**, а именно: **CRASH DIVE** — быстрое погружение, **BLOW ALL TANK** — продуть цистерны для более резвого всплытия, **SURFACE** — подъем на поверхность, **PERISCOPE DEPTH** — всплытие на перископную глубину.

Находясь в режимах перископа, бинокля и карты, для экстренного погружения используйте пиктограмму с изображением субмарины и стрелки, указывающей вниз.

Для убыстрения процесса сжимайте время, но помните, что это не спасет вас, если вы прозевали атаку противника, так как и его время тоже пойдет быстрее и он успеет нанести роковой удар.

## TORPEDOES

Этот режим предназначен для ручной перезарядки торпед после выстрелов, точнее, для отдачи приказов на эти действия.

Перед вами разрез лодки с расположением носовых и кормовых торпедных аппаратов. В бою используется два вида торпед на старых лодках и до четырех на последних, наиболее мощных. Торпеды существенно отличаются друг от друга.

## Типы используемых торпед

**T1** (белая боеголовка).

Дальность — 12500 м.

Скорость — 30 узлов.

Идущая прямо по курсу.

**T-3** (желтая боеголовка).

Дальность — 5000 м.

Скорость — 30 узлов.

Идущая прямо по курсу.

**T-2 FAT** (сиреневая боеголовка).

Дальность — 7500 м.

Скорость — 30 узлов.

Программируемая.

Настройка осуществляется опцией **PROGRAMM FAT**, где:

— **INITIAL RUN** — установка дальности стрельбы в метрах;

— **LEG LENGTH** — установка расстояния, на котором будет осуществлен разворот;

- **FIRST TURN** — характер поворота: влево/вправо;
- **OK** — подтвердить выбор программы.

**T-5** (синяя боеголовка).

Дальность — 5700 м.

Скорость — 24 узла.

Акустическая, наводящаяся автоматически по шуму винтов.

Последние мощные торпеды — новинки, доступные только в конце войны.

После выстрелов освободившиеся аппараты окрашиваются в желтый цвет. По истечении определенного времени они меняют окраску на зеленую. Это значит, что данная труба готова к перезарядке. Выберите запасную торпеду и поместите ее на зеленое поле. Экипаж приступит к перезарядке, причем на это уйдет масса времени. Если вы не хотите подобных проблем, в меню **OPTIONS** установите **TORPEDO AUTORELOAD ON**.

## CAPTAIN'S LOG

Судовой журнал, в котором отражается информация о потопленных вами кораблях за данный патруль и карьеру, где:

- **SHIPS SUNK** — количество и список уничтоженных кораблей;
- **TONNAGE** — общий тоннаж потопленных судов в этом патрулировании (**THIS PATROL**) и за карьеру (**CAREER**).

Помимо этих данных в журнал заносится и другая информация — дата, фамилия капитана, тип лодки, порт приписки и многое другое.

## DAMAGE

Информация о характере повреждений лодки. На схеме, лежащей на столе, красным фломастером обведены участки, требующие срочного ремонта. После запроса о степени причиненного ущерба, появляются данные о том, сколько часов экипажу понадобится для того, чтобы устранить неисправность. В зависимости от повреждений, на это время лодка будет не в состоянии выполнять соответствующие функции. Например, при аварии **DIESEL MOTOR ROOM** возникнут проблемы с движением на период ремонта. В таком случае, если позволит ситуация, лучше лечь на грунт и, «сжав» время, дожидаться доклада об устранении неисправности.

## RADIO

Вы в рубке радиста. На столе — блокнот, в который заносится вся информация, поступающая в отсек. Для того, чтобы активировать



радиостанцию, нажмите внизу справа пиктограмму с изображением наушников. Появившееся меню приказов означает следующее:

— **STATUS REPORT** — отдать на базу рапорт о своем состоянии: дата, время, количество горючего, торпед, квадрат местонахождения и тому подобное. Всю информацию радист набирает сам. Вам нужно только «озадачить» его этим;

— **REQUEST ORDERS** — запрос приказа на дальнейшие действия. После выполнения этой команды, можно покинуть рубку радиста и перейти в любой другой отсек. Спустя некоторое время вы получите (находясь, где угодно) информацию о новом квадрате следования или что-нибудь в этом роде;

— **CONTACT REPORT** — приказ радисту прослушивать эфир с целью своевременно определить появление конвоя, боевых вражеских кораблей и так далее;

— **BATTLE RESULTS** — доложить на базу о результатах торпедной атаки, желательно, успешных. После этого, через некоторое время вы получите приветственную радиограмму — так держать, и прочее...

— **SOS** — подача сигнала бедствия;

— **REQUEST ESCORT** — запрос о разрешении вернуться на родную базу.

Не забывайте, радист может выйти на связь только в двух режимах нахождения лодки — надводном или на перископной глубине. В противном случае антенна окажется под водой и радиостанция будет молчать.

## SCOPE

Работа с перископом — важнейший момент поиска цели и, непосредственно, ведения атакующих действий. Перископная глубина — примерно 13 метров. Находясь на ней, вы можете поднять перископ, щелкнув на него мышью, используя кнопку **F2** или отдав соответствующий приказ своему первому помощнику **CHIEF ENGINEER**. (Поднять перископ можно и находясь на поверхности, но это будет слишком навязчиво для врага. Слишком велик риск быть замеченным.) Оптика покажет вам сектор океана. Если на нем окажутся вражеские цели, они будут отмечены красным «прицельным» крестом. Для того, чтобы осмотреть всю поверхность вокруг лодки, перископ можно вращать курсором мыши. Для этого поместите его на оптику. При этом курсор примет форму боковых стрелок. Нажатием левой кнопки мыши осуществляется вращение. Скорость зависит от длины стрелки: короткая — медленный поворот, длинная — быстрый.

Градуированная шкала под перископом указывает, на сколько градусов развернут перископ относительно корпуса лодки. Ноль



означает, что он смотрит прямо по курсу. В левой части экрана расположен прибор, с помощью которого осуществляется изменение масштаба изображения на перископе. Верхнее положение ручки — увеличение в 6 раз, нижнее — в 1,5. Для перехода из одного масштаба в другой используйте щелчок мыши или кнопку **Z**.

Если в пределах видимости перископа находится несколько целей, «захват» следующей осуществляется кнопкой **SPACE**. При этом на панели **TDC** появляется информация о координатах цели.

Кнопкой **I** вы можете идентифицировать ее, определив класс неприятельского корабля. При возврате в боевую рубку перископ автоматически убирается.

## TDC

Панель управления торпедным огнем. Вызывается на экран клавишей **T**. Работа пульта напрямую связана с данными перископа. При отслеживании цели, помеченной красным крестом, на индикаторах **TDC** появляется следующая информация:

- **RANGE** — дистанция до цели;
- **HEADING** — курс следования цели;
- **SPEED** — скорость движения цели;
- **BEARING** — угол между курсом вашей лодки и направлением на цель (угол атаки).

Градуйрованная шкала на пульте **TDC** означает угол разворота торпедных аппаратов от 0 до 13. Данная позиция необходима для точного прицеливания. (Все вопросы, а их очень много, связанные с правильной наводкой и ведением торпедной стрельбы, будут рассмотрены в главе «Торпедная атака»).

В нижней части панели **TDC** находятся несколько (в зависимости от типа лодки) красных кнопок. Верхний ряд — пуск торпед из носовых аппаратов. Внизу — стрельба из кормовой трубы.

Если выбранный вами аппарат готов к использованию, кнопка светится красным цветом, если он разряжен и, следовательно, недоступен для огня, она затемнена.

При наведении перископа кнопкой **S** на другую цель, вся информация на панели **TDC** мгновенно меняется, считывая данные по новому объекту.

## BRIDGE

Выход на палубу. Доступен, естественно, только в том случае, если лодка находится на поверхности. Для того, чтобы подняться на мостик, щелкните курсором мыши и сразу окажетесь наверху.

Первым делом возьмите за правило сразу же установить стрелков к зенитному пулемету и артиллерийской пушке (если она у вас есть). Это поможет вам избежать серьезных неприятностей, связанных в первую очередь с внезапным воздушным налетом. При этом стрелки открывают огонь самостоятельно, а точность стрельбы напрямую зависит от мастерства выбранного вами в начале игры экипажа.

Разворот на капитанском мостике осуществляется на 360 градусов тем же способом, что и вращение перископа (курсор разной длины и нажатие левой кнопки). Находясь на мостике, вы можете использовать бинокль для наблюдения за горизонтом и противником, появившимся на расстоянии прямой видимости. Вызов соответствующего режима производится кнопкой **F3** или пиктограммой с изображением бинокля внизу экрана. В принципе управление при этом идентично действиям с перископом (то же вращение и градуированная шкала, где ноль — направление строго по курсу лодки). Отсутствует только режим масштабирования. Используя бинокль при выведенной на экран панели **TDC**, также можно вести дерзкую прицельную стрельбу торпедами. При этом данные о цели в красном кресте, отслеживаемой через бинокль, так же поступают на индикаторы **TDC**. Никаких принципиальных отличий нет, за исключением того, что ваша лодка в надводном положении является идеальной мишенью для противника.

Помимо вышеперечисленных режимов, вам придется общаться еще с некоторым количеством боевых постов лодки, чтобы обеспечить правильный алгоритм работы команды во всех режимах и следить за жизнеобеспеченностью корабля.

Команды разным службам отдаются при помощи пиктограммы, изображающей переговорную трубу. (Присутствует практически на всех игровых экранах «Aces of the Deer». В боевой рубке она — крайняя слева). Это наиболее быстрый и оперативный способ связи, включая и некоторые режимы, которые уже были рассмотрены выше.

При щелчке на пиктограмму появляется меню связи:

- **CHIEF ENGINEER;**
- **ENGINE ROOM;**
- **SOUND ROOM;**
- **TORPEDO ROOM;**
- **WATCH OFFICER;**
- **ALL STATIONS;**
- **RADIO RUM.**

Рассмотрим все варианты отдаваемых вами команд по порядку.



**CHIEF ENGINEER** — контакт с первым помощником:

- **PERISCOPE DEPTH** — погружение или всплытие на перископическую глубину;
- **CRASH DIVE** — быстрое погружение;
- **BLOW ALL TANKS** — продуть цистерны, чтобы обеспечить скорейшее всплытие;
- **SURFACE** — немедленное начало подъема на поверхность;
- **DAMAGE REPORT** — доклад о повреждениях лодки (см. раздел **DAMAGE**);
- **OXYGEN REMAINING** — информация о количестве оставшегося кислорода;
- **DEPLOY SNORKEL** — установить шноркель.

**ENGINE ROOM** — контакт со службой, обеспечивающей работу двигателей:

- **BATTERY LEVEL** — показать уровень зарядки аккумуляторных батарей;
- **FUEL LEVEL** — данные о количестве топлива в баках.

**SOUND ROOM** — контакт с гидроакустиком:

- **REPORT CONTACT** — получить данные о наличии в вашем районе кораблей противника;
- **DEPTH UNDER KEEL** — информация о глубине под килем лодки (**DUK**);
- **RECORD PLAYER** — поставить на выбор одну из пятнадцати мелодий (от диксиленда до симфоний), чтобы скрасить хорошей музыкой суровые морские будни.

**TORPEDO ROOM** — данные из торпедного отсека:

- **REPORT** — (см. раздел **TORPEDOES**);
- **LAUNCH BOLD** — запустить **BOLD**.

**WATCH OFFICER** — информация офицера наблюдения:

- **UNMAN AA GUN** — поставить стрелка к зенитному пулемету;
- **UNMAN DECK GUN** — поставить артиллерию к пушке;
- **REPORT CONTACT** — данные о наличии противника и его расположении относительно лодки;
- **IDENTIFY TARGET** — идентифицировать цель;
- **RIG FOR SILENT RUNNING** — приготовиться к тихому уходу.

**ALL STATIONS** — информация для всей команды:

— **ABANDON SHIP** — приказ покинуть корабль и сдаться в плен врагу.

**RADIO ROOM** — общение с радистом (см. раздел **RADIO**).

Таковы основные режимы управления подводной лодкой в «*Acies of the Deep*». Некоторые (минимальные) расхождения возможны в зависимости от типа вашего корабля и уровня выбранной сложности, но в целом они несущественны и непреодолимых трудностей не вызовут.

Еще раз напоминаем: во всех случаях выбирайте себе максимально лучший экипаж, чтобы не иметь лишних проблем.

## Торпедная атака

Навигация лодки, при всем обилии разнообразных опций и режимов, в принципе теперь должна быть вам понятна. Гораздо сложнее основной игровой момент — торпедная атака, ради которой, собственно, все и затевалось.

Здесь есть масса тонкостей и взаимосвязанных настроек, правильное применение которых обеспечит максимально точную стрельбу:

- Если цель удалена от вашей лодки на большое расстояние, войдите в стратегическую карту.

- Проложите курс, после чего субмарина начнет движение в заданном направлении.

- Если позволяет боевая обстановка, передвигайтесь в надводном положении и, желательно, ночью.

- При появлении авиации или кораблей эскорта произведите экстренное погружение.

- При перемещении на большие расстояния используйте режим компрессии времени.

- После того, как цель вышла в зону вашей прямой видимости, переключитесь в режим тактической карты и сверьте ваши координаты и все данные по цели, особенно курс и скорость.

- Не выходя из карты, вызовом пиктограммы «компас» измените курс на максимально точный, правильно сопоставив данные по цели с направлением вашего движения.

- В режиме карты, используя пиктограмму двигателя (третья слева), откорректируйте скорость двигателя.

- Уйдите на перископную глубину.

- Поставьте перископ.

- Поймите нужную цель и идентифицируйте ее, определив тип корабля.



- Выведите на экран панель управления стрельбой **TDC**.
- Параллельно посмотрите, какими торпедами оснащена ваша лодка и в каких аппаратах они находятся. (Отсчет носовых труб ведется сверху вниз, т.е. наверху находится аппарат №1, соответствующий первой кнопке огня.)
- Наиболее простой является стрельба акустическими торпедами. Их надо тоже выпускать прицельно, но ваши погрешности скрасятся качеством этой техники.
- Программируемые торпеды, несмотря на свою привлекательность, очень не просты в обращении. Вам нужно обладать большим опытом и даром предвидения, чтобы заранее провести их настройку.
- Обычные торпеды типа **1** и **3** — нормальный, стабильный вариант успешной атаки.
- Определившись, какая кнопка огня соответствует определенному виду торпед, начинайте атакующий маневр. Это наиболее сложное и тонкое мероприятие, требующее определенных навыков.
- Сверьте курс лодки и цели **HEADING**, оцените дистанцию до противника **RANGE** (избегайте дальней атаки и не рассчитывайте на стрельбу в упор).
- Сопоставьте скорость, с которой перемещается чужое судно, и скорость, с которой уйдут пущенные вами торпеды.
- Выходите на курс атаки, при этом цель должна находиться примерно по курсу вашего движения. Определить это легко по градуированной шкале перископа, где ноль — его совпадение с направлением движения.
- Совместите красное перекрестие захваченной цели с центром перископа. Строго говоря, для пользы дела это и не нужно. Просто так чувствуешь себя увереннее.
- Откорректируйте направление движения вашей лодки таким образом, чтобы показатель **BEARING** был равен примерно нулю. Этот маневр выполняется клавишами **LEFT** и **RIGHT**. Кнопкой **5** зафиксируйте курс атаки.
- С помощью градуированной шкалы на панели **TDC** выясните поправку на упреждение, развернув аппараты в сторону перемещения цели несколько дальше, чем требуется. Это можно сделать и путем выбора угла **BEARING 5—10** градусов, в зависимости от скорости цели и расстояния до нее. Речь идет только о варианте стрельбы в борт неприятельского судна.
- Обстреляйте цель подходящими торпедами.
- Убедившись, что атака прошла успешно, попытайтесь потопить еще один корабль (если таковой есть поблизости).



— После атаки немедленно уходите, так как корабли охраны начнут охоту на вас.

— Если цель групповая, преследуйте ее на порядочном расстоянии, чтобы с наступлением темноты повторить атакующий маневр.

И помните, в ваших руках очень грозное оружие. Недаром эпиграфом к «Aces of the Deep» являются слова Уинстона Черчилля: «Единственная вещь, которая по-настоящему пугала меня в течение всей войны, это угроза U-лодок».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Aces of the Deep

Год: 1994

Фирма: Dynamix

Размер архива: 6,1 Mb

Размер на диске: 9,6 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура, мышь

# ALONE IN THE DARK—3



Приключенческий сериал «Alone in the Dark» не нуждается в особых представлениях. Среди прочих приключенческих игр сериал «Alone in the Dark» выделяется мастерским использованием векторного синтеза объектов и общей жутковатой атмосферой готических ужасов. Обстановка «особняка с привидениями» одно время была излюбленной темой писателей, а вот в компьютерных играх она несколько менее популярна.

Когда-то авантюрист Джек Стоун разрыл священные могилы предков индейцев навахо и нашел там статуэтку орла из чистого золота. К этому месту хлынули толпы одержимых жадной наживы людей, и вскоре там возник целый поселок. Его история началась с кровавой бойни между навахо и золотодобытчиками, в ее память поселок получил название Слотер-Галч (то есть «бойня»). Ходили слухи, что шаманы навахо проклинали поселок и его обитателей. Местечко бурно развивалось — там была проведена железная дорога, в туннелях под горой шахтеры вели добычу ископаемых, и вдруг... Без видимых причин Слотер-Галч был брошен всеми своими жителями и превратился в город-призрак, каких в Калифорнии немало.

Брошенные дома в 20-х гг. нашего века привлекли внимание одной кинокомпании. Было решено снять фильм-вестерн прямо в «естественных декорациях». Из отправившейся в Слотер-Галч съемочной группы обратно не вернулся никто. Среди пропавших без вести — Эмили Хартвуд. Ее старый знакомый, частный сыщик Карнби, отправляется в Слотер-Галч для расследования (оба эти героя знакомы опытным игрокам по «Alone in the Dark—1»). Он еще не подозревает, что случившееся имеет еще более серьезную подоплеку, чем могло показаться с первого взгляда — его противниками будут злые силы, выходящие за пределы человеческого понимания...

## Управление

Первое, что попадает на глаза после запуска игры — это ее главное меню со следующими пунктами:

- **BEGIN A NEW GAME** — начать игру заново;
- **RESUME A SAVED GAME** — восстановить сохраненную ранее игру;
- **DIFFICULTY LEVEL** — уровень сложности (рекомендуется выбрать **EASY** — ведь сложность влияет только на активность врагов и на ваше исходное здоровье);
- **RETURN TO DOS** — выход из игры в DOS.

После того, как игра будет восстановлена или начата заново, наступает время управлять действиями сыщика Карнби. Клавиши со стрелками позволяют ему перемещаться с места на место, разворачиваться и даже пятиться задом. Если вместо обычного однократного нажатия «стрелки вверх» быстро нажать клавишу дважды и удерживать ее, то Карнби побежит вперед.

Когда сыщик находит какой-либо предмет, у него есть два варианта действий: взять предмет с собой **TAKE** или оставить его **LEAVE**. Карнби может носить с собой неограниченное количество предметов, но в чрезмерно большом имуществе бывает трудно сориентироваться.

В каждый момент игры у Карнби имеется некоторое выбранное действие или предмет; нажатие клавиши **пробел** приведет к тому, что он им воспользуется. Чтобы выбрать это действие или предмет, необходимо нажать клавишу **ENTER**, после чего на экране в верхней части появится вертикальное меню. Первым пунктом в нем всегда стоит **ACTIONS**, то есть «действия», а за ним следует перечень предметов. После установки курсора на некоторую позицию этого меню, нажатие клавиши **стрелка вправо** позволяет переключиться на уточняющее меню внизу справа (чтобы вернуться из него, воспользуйтесь **стрелкой влево**).

Возможных действий (**ACTIONS**) всего три:

— **FIGHT** — сражаться. Нажатие клавиши **пробел** переведет Карнби в боевую стойку, а клавиши со стрелками позволят наносить удары руками и ногами. И все же кулак — не самое лучшее оружие, так что стоит как можно раньше обзавестись чем-нибудь огнестрельным;

— **OPEN/SEARCH** — открыть/осмотреть;

— **PUSH** — нажать.

При нахождении курсора на пункте **ACTIONS** слева, рядом с «винчестером», в виде цифры указывается текущая жизнь Карнби.

Уточняющее меню для каждого предмета зависит от самого предмета. Обычно в нем имеются пункты:

— **USE** — приготовить предмет к использованию;

— **DROP/PUT** — выбросить/положить.

Иногда появляются и дополнительные, специфические для предмета пункты, скажем **THROW** — швырнуть, и т.д. Если выбранный предмет представляет собой огнестрельное оружие, то слева указано число зарядов к нему.

Нажатие клавиши **ESC** во время игры вызывает на экран системное меню:

— **RETURN TO GAME** — вернуться к игре;

— **SAVE GAME** — сохранить текущее состояние игры;

- **RESUME A SAVED GAME** — восстановить сохраненную ранее игру;
- **DIFFICULTY LEVEL** — поменять уровень сложности;
- **MUSIC ON/OFF** — включение/выключение музыки;
- **SOUND EFFECTS ON/OFF** — включение/выключение звуковых эффектов;
- **DETAIL LEVEL HIGH/LOW** — высокое/низкое качество графических деталей;
- **INTERMEDIATE SEQUENCES ON/OFF** — включение/выключение промежуточных роликов;
- **QUIT** — выход из игры.

## Полное описание

Перед вами мост, а за ним стоят заброшенные дома Слотер-Галча. Смело переходите и не бойтесь маленьких «знаков внимания» со стороны местного населения — дальше все будет гораздо хуже. Вы окажетесь рядом с салуном. Перед тем, как войти, прогуляйтесь по веранде и найдите справа канистру с бензином (**gas can**). Вот теперь можно и в салун. Для начала следует собрать разбросанные в салуне предметы: ключ (**key**), погремушку (**maraca**) (со столов) и масленку (**oil can**) в углу. В маленькой каморке под сломанной лестницей лежат спички (**box of matches**). Хотя это и не обязательно, заправьте бензином кинопроектор и полюбуйте на последние снятые кадры фильма. Зайдите за стойку бара и не обращайтесь внимания на стрелка наверху, он не причинит вам вреда. Общитесь полки за стойкой, там есть кое-что нужное: древесный спирт (**wood alcohol**), бутылка (**bottle**) и фляжка (**flask**). Фляжки будут попадаться и дальше, при использовании они восстанавливают десять пунктов здоровья.

Швырните бутылку об стену и возьмите из осколков жетон (**token**). Подойдите к пианино слева и используйте этот жетон — да, вот так начиналась история поселка Слотер-Галч... В вашем имуществе прибавилась масляная лампа (**oil lamp**). Однако в песенке промелькнула и полезная информация, пора ей воспользоваться! Снова зайдите за стойку и нажмите ЛЕВЫЙ рог на черепе. Хранитель подвала не особо силен в ближнем бою, но его револьверы могут оказаться довольно неприятными.

Выбегайте из-за стойки, выманивая его, и бегайте кругами, пока он не расстреляет впустую все патроны. Потом можно разбираться и на кулаках (поберегите пистолет для более серьезных противников). Возьмите из бранных останков туза бубен (**ace of diamonds**) и золотую пулю (**golden bullet**). Прыгайте в люк за стойкой. Если вы почему-либо не взяли



лампу у пианино, то можете обзавестись ею здесь, во мраке. Наполните ее маслом и зажгите спичками, используйте лампу — станет светло. Какой славный погребок!

Снимите со стены трость (**cane**) и почитайте записку на плакате, откройте дверь в левой бочке. Чтобы отпугнуть змей, примените погремущку и ползайте в открывшийся проход, в тюремную камеру. Здесь вас будет постоянно беспокоить особенно назойливый призрак. Убить его можно только «на время», так что не теряйте времени зря! В кучке мусора на нарах лежит камень (**stone**), возьмите его и подойдите к двери. Тростью подцепите ключ и откройте им дверь камеры. Свобода!

В коридоре швырните камень об стенку, из него вывалится индейский амулет (**indian amulet**). Прямо по коридору — камера с пьяницей, поставьте перед ним древесный спирт. Пьянство до добра не доводит! Кто не верит — может сам убедиться, от пьяницы осталась только фляжка (**flask**). Берем!

Амулет позволяет пройти через магическую пентаграмму в боковой коридор. Для начала найдите комнату шерифа, обыщите стол и возьмите из него значок шерифа (**sheriff's badge**) и пули для винчестера (**bullets for winchester**). Ключом отойдите стойку для оружия и найдите в ней винчестер (**winchester**). Почитайте плакаты на стенах, там пишут кое-что интересное.

В комнате напротив откройте печь. Сюрприз! Не стоит драться с ним на кулачках, лучше немедленно пустите в ход пистолет. В конце коридора толкайте шкаф, чтобы загородить им содрогаящуюся от ударов дверь, потом откройте шкаф и возьмите оттуда ружье (**shotgun**). Пора взбираться наверх по веревочной лестнице. Здесь разбросано столько всего полезного! Возьмите хлыст (**whip**) и отыщите место с загорающимся время от времени красным светом. Когда свет погас, не теряя ни секунды бегите и хватайте веревку повешенного вуду (**woodoo hangman's rope**) и столь же шустро — обратно. Если не успеете... хотя бы станет ясно, что бывает с теми, кто ходит на красный свет.

Дальше на полу валяется железная пластина (**cast iron plate**) и патронташ (**cartridge belt**). Наденьте железную пластину на манер бронежилета и хлыстом сбейте со стрелка мешок с золотыми монетами (**bag full of gold coins**). Зарядите винчестер золотой пулей и угостите ей надоедливую стрелку. На месте трупа остается мешок со скорпионами (**sack full of scorpions**), возьмите его.

Вернитесь немного назад, к стальной двери, и откройте ее старым ковбойским способом — несколькими выстрелами из винчестера; пяти-шести пуль будет вполне достаточно. Тук-тук, пришел Санта-Клаус! Входите и немедленно примените зажженную лампу. Колдун вуду придушит вас, если не догадаетесь



использовать веревку повешенного вуду. Переправьте в открытый люк мешок со скорпионами (вот кто-то внизу обрадуется!) и дерните за рычаг, люк закроется. Хорошенько пошарьте за ним и возьмите динамит (**a stick of dynamite**) и сушеное мясо (**a piece of dried meat**).

Вернитесь за угол, прикончите двоих стрелков и зайдите в маленькую комнату. На виду там лежит пулемет Гатлинга (**Gatling gun**) и еще одна фляжка (**flask**), а за бочкой — фитиль (**short fuse**). Фитиль следует воткнуть в динамит, а все вместе — в трещину около бочки. Откройте дверь, спичками зажгите фитиль — **ДА НЕ СТОЙТЕ ЖЕ, СЕЙЧАС ВЗОРВЕТСЯ!!!** Грохот взрыва лучше слушать из соседней комнаты. Кстати, поскольку пулемет будет у вас не вечно, не откладывайте его использование на «черный день».

В стене образовался пролом, входите и становитесь на каменную плиту с нарисованной стрелой — скрытый механизм откроет дверь. Идите по коридору до тех пор, пока не дойдете до двери. Расправьтесь с очередным стрелком и идите в сторону, к машине. Знаком шерифа замените пропавшую шестеренку и хлыстом зацепите рычаг. Правда, сам хлыст при это будет безвозвратно потерян, зато дверь откроется. В комнате за ней — очередная фляжка (**flask**) и пули для винчестера (**bullets for winchester**) на конце доски.

Прежде чем прыгать с доски в окно дома напротив, не забудьте хорошенько разбежаться. Спичками зажгите в коридоре нужную лампу, откроется дверь. Перед тем, как войти, стоит ознакомиться с планом дома на стенке. В комнате подберите вырезку из газеты (**sheet from newspaper**) и прочитайте историю. Положите сушеное мясо в часы, получите жетон (**token**) и возьмите в углу ночной столик (**night valet**). У картины лежит фляжка (**flask**), она тоже пригодится. Идите прямо сквозь картину. В резном столбике кровати находится стрела (**arrow**), возьмите ее и примените на купидончике с луком. Откройте ящик под зеркалом и возьмите пулю от 30/30 (**30/30 bullet**), грушу (**bulb**) и жемчужину (**pearl**). Толкните зеркало и возьмите укрепленный за ним ключ (**key**). Снова пройдите сквозь картину и вернитесь в коридор. Подберите с пола кольцо с бриллиантом (**costume jewelry ring**), откройте ключом одну из запертых дверей и войдите.

Разломайте кольцо с бриллиантом, в итоге получится отдельно кольцо (**ring**) и отдельно бриллиант (**diamond**). Вставьте бриллиант в статуэтку дракона и заберите пули для винчестера (**bullets for winchester**). Поднимите с пола фляжку (**flask**), инструкцию (**instruction sheet**) и дневник (**diary**). Развлечения ради почитайте, что там написано.

На балконе подойдите к окну, за которым прячется стрелок, и поставьте перед окном ночной столик. Кто бы мог подумать, что такая примитивная вещь сможет погубить ковбоя? Толкните

посильнее качающийся ставень, и он образует мостик — войдите в комнату стрелка и обыщите стол, найдете там ключ (**key**). Возьмите затвор (**shutter release**), инструкцию (**instruction sheet**) и вспышку (**flash**). Полюбуйтесь развешенными по стенам фотографиями и возвращайтесь в коридор. Осталась еще одна запертая дверь, ключ поможет открыть ее. Используйте грушу и затвор — вспышка готова к работе. Вот теперь входите!

Какой гадкий двухголовый монстр!.. Однако убивается он до смешного просто. Встаньте на помеченную площадку у шкафа слева и примените вспышку — тварь испарится. Бросьте жетон в пианино и прослушайте вторую часть саги о Джеде Стоуне. Возьмите масленку (**oil can**). Выстрелите в мишень, шкаф откроется, и оттуда следует взять фляжку (**flask**) и боевой жезл (**war stick**). Заправьте лампу маслом и прыгайте вниз.

Как можно быстрее зажгите лампу спичками и используйте ее. Пока летучие мыши не закусали насмерть, бегите налево, к выходу. Прыгайте с колонны на колонну до тех пор, пока не наткнетесь на индейца. Покажите ему боевой жезл, он отойдет — возьмите коробку патронов (**box of cartridges**) и маленький ключ (**small key**). Продолжайте прыгать по колоннам, пока не окажетесь в тупике. Безвыходное положение? Ничего подобного. Используйте индейский амулет, и снова выйдете на поверхность. Первым делом расправьтесь с парнем с метательными звездами, возьмите фляжку (**flask**), и тут же появится новая проблема — стрелок, но вы, конечно, справитесь и с ним. На полу останется лежать цилиндр (**top hat**) и ключ (**key**), заберите все это.

Ключ откроет дальнюю дверь. Это библиотека! Внимательно пошарьте по полкам, вы найдете Белую Книгу (**White Book**), Руководство Часовщика (**Watch-Maker's Manual**) и Запертую Книгу (**Locked Book**). Маленьким ключиком отоприте последнюю и прочитайте ее. Обыщите бюст в дальней части комнаты, там лежат карманные часы (**pocket-watch**). Возьмите со стола гранки (**printing plate**), зажгите свечу на столе и прочитайте рядом с ней Белую Книгу. Поднесите гранки к зеркалу возле стола, там вы узнаете очередной кусок повести о Джеде Стоуне. Выходите из библиотеки и вернитесь к другим запертым дверям в холле. Чтобы открыть их, надо отойти на несколько шагов и воспользоваться карманными часами.

Поговорите с Моррисоном и возьмите сценарий (**story board**). Наденьте цилиндр на бюст Линкольна и убейте непонятно откуда явившегося зеленого типа (проще всего — из винчестера). Встаньте перед витражом и разбейте его выстрелом из винчестера, теперь можно подняться по ступенькам. Укрепите боевой жезл на круглой плите в центре кладбища и бросьте на могилу с инициалами **O.E.J.** (то есть Одноглазый Джек) туза бубен; возьмите записку (**message**).



На кухне осмотрите стол, на нем лежит масленка (**oil can**). Подберите на полу пленку (**roll of film**), а из шкафа возьмите мешочек с пеммиканом (**bag of pemmican**). Смажьте из масленки механизм камина и входите в зал для танцев.

У толстяка возьмите молоток (**hammer**), а у дамы — коробку патронов (**box of cartridges**). Бегите к сцене и будьте осторожны — скрипач будет стрелять! Осмотрите патефон и возьмите оттуда гитарную струну (**guitar string**), ноты (**musical score**) и ключ от сейфа (**key to a safe**). Чтобы мальчишка с цветами и пистолетом не мешал, убейте его и возвращайтесь в кухню.

За шкафом проходите в коридор; перед вами — запертая дверь. Вложите в замок пулю 30/30 и ударьте по ней молотком, чтобы выбить замок. Осмотрите модель станции; возьмите капсюль (**blasting cap**), карту (**map**) и лампочку (**light bulb**). В соседней комнате на сломанном монтажном столике примените гитарную струну и лампочку. Воспользуйтесь нотами и запомните комбинацию из трех цифр. Вставьте пленку в проектор и посмотрите фильм.

В другой комнате возьмите со стола книгу по астрономии (**astronomy book**), осмотрите картину на стенке и продолжайте делать это до тех пор, пока цифры в нижней части экрана не совпадут с комбинацией из нот. Войдите в банк, поочередно используйте на двери хранилища жемчужину и ключ от сейфа. Клерк-зомби украдет у вас амулет, но он очень слабенький и гибнет от двух-трех ударов — заберите у него амулет обратно. В хранилище возьмите коробку патронов (**box of cartridges**) и деньги (**hill century's money**). Откройте окно.

Возьмите полученное от Мак-Карти сообщение (**McCarthy's message**). Хм-м... Вам предлагают жизнь Эмили в обмен на деньги и ключ от них... Возьмите с седла в углу фляжку (**flask**), пошарьте в тележке и возьмите коробку с детонаторами (**detonator box**) и коробку патронов (**box of cartridges**). После небольшого промежуточного ролика входите на станцию.

Толкните знак **STATION** у стены, чтобы парню наверху стало не до вас, и возьмите с пола ключ (**key**). Пошарьте в груде рельс и возьмите скобу (**eye-bolt**). Трижды стукните ей по колоколу, чтобы открыть дверь. Выбегайте наружу, быстро укрепите капсюль у заборчика и установите детонаторы напротив, у скалы. У водонапорной башни положите на землю деньги и ключ и...

Да-да, вас убили. Хм. Все, что ли? Нет, действие только начинается! Шаман племени навахо возвращает вас к жизни — правда, в теле пантеры. Доберитесь до салуна и зайдите вовнутрь. Прыжком преодолите разрушенный пролет лестницы, перепрыгните через дыру в полу на втором этаже и через окно — наружу. Побегайте, пока не окажетесь возле дыры в стенке — там виднеется статуя Стоуна с амулетом в руке. Прыгните на статую и заберите амулет.



К сожалению, вернуться будет непросто — дорогу к кладбищу стерегут оборотни. Найдите мастерскую Мак-Карти, за ней в переулке стоит бочка с дегтем; окуните туда лапу. В особняке по соседству с мастерской найдите бочку с солями серебра и тоже суньте туда лапу. В итоге лапа покроется прочно прилипшими к ней кристалликами. Теперь можно идти на кладбище и убить обоих оборотней. Вернитесь к тому месту, где сидел шаман, и положите амулет в огонь. Магия сработала, и Карнби снова в бою!

За могилой возьмите кусок мыла (**soap**), а между рельс — «кольт» (**colt gun**). Идите к водонапорной башне. Там вас встретит двойник. Наверное, еще из «Принца Персии» вы прекрасно знаете, что сражаться с двойниками не следует? Положите «кольт» на землю, он сделает то же самое. Подойдите к нему и прикоснитесь рукой. Две половинки сольются в единое целое, и Карнби превратится в лихого ковбоя! Поднимайтесь по лестнице и спускайтесь внутрь резервуара. Прикосновение мыла окажется смертельным для грязнули, который встретит вас в резервуаре, и на его месте останется лишь металлическая щетка (**metallic brush**). Возьмите ее и вставьте в затычку с дыркой; в полу откроется люк, прыгайте туда.

Возьмите блокнот инженера (**engineer's notebook**) и со скуки прочитайте, как Джек Стоун собирается устроить конец света. Возьмите завядший лист (**dead leaf**) и примените его на бюсте индейца, каменная плита отойдет в сторону. Если хотите, по карте на стене можете ознакомиться со схемой пещер.

Поднимитесь наверх по ступенькам и убейте обоих здоровяков, только при этом обойдитесь без стрельбы — патроны надо экономить! Найдите в комнате фляжку (**flask**) и кирку (**pick axe**), а в следующей комнате возьмите листки бумаги (**sheets of paper**). Теперь необходимо найти путь через пропасть по возникающим неожиданно плитам. Идите «методом тыка» и записывайтесь почаще, дойти до другой стороны можно за минуту.

В силача, загородившего дорогу, стоит всадить все шесть пуль из «кольта», а потом добить его киркой. Киркой же вы расправитесь с «лесорубом» в следующей комнате. Ищите внимательно, вы должны взять отсюда следующие предметы: подсвечник (**candlestick**), кувшин с водой (**water pitcher**), книгу набросков Джеда Стоуна (**Jed Stone's sketch book**), обгоревшую книгу (**scorched book**) и иглу (**needle**). Выходите в открывшуюся дверь и полейте стрелка водой из кувшина — кстати, нужное место для этого отыскать очень непросто.

Войдите в лифт, возьмите с пола фарфоровую копилку (**china piggy bank**) и разбейте ее о стенку; там обнаружится предметное стекло для микроскопа (**microscope glass plate**). Нажмите на рычаг; лифт переместится на другой этаж. Положите предметное стекло под микроскоп и запомните порядок цветов. Именно в этом

порядке вы должны нажать на цветные плиты на стенах, эта последовательность откроет дверь.

В следующей комнате возьмите со стола флакон с ядом (**vial of poison**), зайдите за угол, к решетке. Смажьте ядом иглу и примените флакон с ядом возле дистиллировочного аппарата — Карнби уменьшился в размерах!!! Пройдите под решеткой и, как только узник рванется к вам, уколите его отравленной иглой. Возьмите соломинку (**piece of straw**) и ключ (**key to the goal**), а также бутылку нашатыря (**bottle of ammonia**). Ключом отоприте камеру изнутри, выходите и... снова примите яд! На этот раз маленький Карнби должен идти в мышиную норку за ножкой стола.

Соломинка поможет преодолеть пропасть. Разбегитесь с соломинкой наперевес и прыгайте, как с шестом. Возьмите флакон с эликсиром (**vial of potion**).

В следующей комнате как можно быстрее подбегите к «выходу лавы» в стенке и полейте его эликсиром. Паук временно отстанет от вас и займется лакомством. Осторожно возьмите ведро с клеем (**bucket of glue**), только не попадите в паутину. Вскоре паук уменьшится, и его можно будет просто раздавить ногой.

Подойдите к столбу света у стены, смажьте руки клеем и карабкайтесь по стене наверх. Снова поторопитесь: подбегите к столу и схватите голову Молота (**Hammer's head**), потом подбегите к дыре, через которую влезали сюда, и швырните голову вниз. Безголовый стражник отправится на поиски и не будет мешать. Возьмите слиток свинца (**lead ingot**) и винчестер (**winchester**).

Войдите в следующую комнату и убейте весьма опасного китайца-кунфутиста Кобру — не стесняйтесь, пользоваться винчестером против него вполне честно. Возьмите парик Кобры (**Cobra's wig**) и серебряный доллар (**silver dollar**), а также фляжку (**flask**). Серебряный доллар приложите к плакату с портретом, откроется дверь. Пройдите туда, да не забудьте взять коробку спичек (**box of matches**)! Подойдите к тиглю и используйте на нем спички, потом положите туда слиток свинца — это освободит Эмили из магического плена. Возьмите в комнате обгоревшую бумагу (**scorched paper**), жезл зла с минералом в наконечнике (**evil wand with a mineral tip**), боеприпасы (**ammunition**) и свиток с легендой ацтеков (**aztec legend parchment**).

Войдите в туннель и сходу начинайте стрелять в противника. Когда он умрет, подберите нож (**knife**) и швырните в дверь бутылку нашатыря, чтобы привести в чувство Эмили, она вытащит вас из беды. Париком Кобры подцепите крюк над дверью, это поможет отпереть ее. Дальше вам предстоит довольно напряженная работа. Вбегите в следующую комнату и немедленно подбегите к статуе орла, чтобы применить жезл зла. По крайней мере, противников станет меньше. Возьмите фляжку (**flask**) и бегите в другую комнату, там поднимите резиновую перчатку (**rubber glove**),



наденьте ее и ножом перережьте электрический провод у стены. Теперь поверните кран справа от перерезанного провода и бегите обратно к статуе орла. По пути можете прихватить мешок угля (**sack of coal**). После жалкой кончины Джеда Стоуна садитесь на поезд, положите в топку уголь и разожгите ее спичками. Дерните за рычаг и... понаблюдайте за эффектной концовкой пройденного вами «Alone in the Dark—3».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Alone in the Dark—3

Год: 1994

Фирма: Infogrames

Размер архива: 32,9 Mb

Размер на диске: 34,1 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура

# BENEATH A STEEL SKY

Перед нами — очередной футуристический прогноз, выдержанный в черных тонах. Городам-мегаполисам уже не хватает места для роста вширь, и новые квадратные метры отвоевываются у неба. Небоскребы превратились в гигантские стальные башни, соединяемые между собой многоуровневыми мостами, по которым туда-сюда шныряют машины. Находясь на земле и подняв глаза вверх в поисках голубого неба, вы его не увидите. Мир будущего — это мир с небом стального цвета.

В этом стальном небе летит обычный полицейский вертолет. Его груз — саботажник из числа диссидентов так называемого «Провала», пытавшийся нарушить нормальный ритм жизни супер-мегаполиса. Он должен понести соответствующее наказание. В события вмешивается неожиданный фактор: мощные помехи сбивают работу навигационных систем, и вертолет почти что падает на город — во всяком случае, мягкой посадкой это не назовешь при всем желании. Обошлось без жертв, но заключенный получил свободу. Полицейские тоже пришли в себя и пытаются спокойствия ради пристрелить пленника. Фостеру (так зовут диверсанта) удастся спрятаться на близлежащей фабрике.

## Управление

Интерфейс довольно привычен для приключенческих игр и основан на использовании мыши. Ее курсор в обычном состоянии имеет вид стрелки. В тот момент, когда он указывает на «интересный» объект или предмет, курсор превращается в небольшую рамку. Наконец, в тех местах, где Фостер может куда-то выйти или перейти на другой экран, курсор принимает вид двери с надписью **EXIT**.

Щелчок левой кнопки мыши над активным объектом позволяет Фостеру осмотреть его, а правая кнопка используется для самых различных действий (взять, нажать, открыть и т.д.). Щелчок на неактивном объекте позволяет Фостеру переходить с места на место.

Когда курсор оказывается у верхнего края экрана, появляется перечень предметов, которые есть у Фостера. С помощью стрелок слева и справа можно перебирать предметы, а щелчок правой кнопки мыши на предмете выбирает его для использования на игровом экране.

Доступ к общесистемным функциям осуществляется клавишей **F5** (выбор ее не совсем случаен — это наследие классических приключений от «LucasArts»). При нажатии **F5** появляется окно со следующими функциями.

Регуляторы:

- **MUSIC VOLUME** — громкость музыки;
- **GAME SPEED** — скорость игры.

Кнопки:

- **PLAY** — вернуться к игре;
- **RESTORE GAME** — восстановить ранее сохраненную игру;
- **SAVE GAME** — сохранить игру;
- **QUIT** — выход из игры;
- **RESTART** — начать все заново;
- **FX ON/OFF** — включение/выключение звуковых эффектов;
- **MUSIC ON/OFF** — включение/выключение музыки.

## Полное описание

Фостер оказывается в производственном цехе и, недолго думая, забирается по подвернувшейся лестнице под потолок, пытаясь скрыться от правосудия. Внизу стоит бдительный полицейский, пройти мимо него нереально. Выдернув из стены железный прут, Фостер взламывает им дверь справа и заходит в нее. Это даже не разочарование, это полная катастрофа! Он оказывается на маленькой площадке, прилепленной к стене небоскреба на жуткой высоте, к тому же полицейский услышал шум и поднимается вверх...

Однако перед блюстителем закона оказывается пустая площадка, и он уходит вниз, искать труп беглеца. Оказывается, преждевременно — Фостер цел и невредим. Он спускается по лестнице в цех, но дверь, через которую он вошел, закрыта.

Пройдя правее, Фостер попадает в помещение с грузовым лифтом и неработающим роботом. Помимо железного прута, у Фостера есть основная плата памяти от его личного робота, не раз помогавшего ему. Попробуем найти ей применение. Нет, к большому роботу ее не подсоединить, но в куче мусора валяется маленький робот (вообще-то это пылесос на гусеницах с микропроцессором). Плата подошла, и робот ожил. Джой (так зовут робота) обладает скверным характером и не очень доволен новой оболочкой, но другой все равно под руками нет. Следующий шаг — встать на грузовую платформу. Уууу! Это завывла сирена — людям на этой платформе стоять не рекомендуется. На ее вой из соседней комнаты выбегает виденный нами уже раньше рабочий и требует объяснить, в чем дело.

Придумав на ходу какую-то чушь о инспекции, вы сами допрашиваете его. Рабочего зовут Хоббинс, и эта фабрика перерабатывает отходы. На грузовой лифт может встать только транспорт-

ный робот, который в данный момент не работает. Последуем за Хоббинсом направо — ого, сложный компьютер подключен к токарному станку. Похоже, Хоббинс не так прост, как кажется. Допросим его подробнее о транспортере, он что-то объясняет... Ничего не понятно — может, Джой чего-нибудь понял? Пойдем попробуем, и действительно: после небольшой возни Джой оживает транспортер, и тот стал возить бочки с отходами к платформе. Пока платформа наверху, опять встаньте на нее, Хоббинс снова выбежит. Воспользуйтесь этим, и в момент, когда он отключает сигнализацию, сходите к нему в каморку и стащите из «бардачка» гаечный ключ. Теперь можно двигаться дальше.

В тот момент, когда платформа опускается, Фостер может нырнуть в открывшееся отверстие и попасть на нижний уровень. В этом подвале что-то не очень комфортно: стальные стены, стальная дверь, а жуткая печь окрашивает окружающую обстановку в кроваво-красные цвета. К счастью, сверху планирует Джой. Фостер осматривает замок на двери, но не находит на нем кнопку, а только слот под специальную карточку. Дверь кажется непробиваемой, но если попросить Джоя, тот решит проблему. Дверь распаивается и... появляется новая задача в виде полицейского с пистолетом. Намерения у него не очень приятные: кажется, он пытается застрелить Фостера, которого почему-то называет Овермэном. Но все получается наоборот, устройство охраны выплевывает два огненных шара, и вместо полицейского мы имеем два дымящихся куска. Сожалея о случившемся, Фостер обыскивает труп и забирает личную карту и сломанные солнечные очки. Теперь можно пройти в злополучную дверь.

Фостер и Джой оказываются на техническом уровне. Пойдем направо и найдем еще одну фабрику — на этот раз по производству труб. Войдя в нее, мы видим робота-сварщика и девушку, работающую за пультом. Только Фостер начнет ее расспрашивать, как появляется супервизор Ламб и требует от него объяснений. Фостер врет, что он офицер безопасности со специальным роботом-ищейкой, разыскивающий беглого преступника. Наивный супервизор верит и покидает фабрику. Пройдем еще правее. За пультом сидит человек, записывающий данные с монитора. Это редкостный зануда по имени Потс, разговоры с ним ни к чему не приведут. Кроме того, он не пускает нас дальше, утверждает что-то о антирадиационном костюме.

Ну и ладно, займемся диверсиями здесь. Рядом с Потсом находится агрегат с шестеренками. Заталкиваем туда гаечный ключ. Ой! Конвейер остановился, Потс явно не доволен, но ничего — переживет. Ключ, однако, выдержал испытание на прочность, и ничего не мешает забрать его обратно. Еще правее испорченного станка находится охраняемый сигнализацией вход на склад. Заглянув в окно в стене, Фостер замечает, что сигнализацию можно отключить изнутри. Посмотрим, что можно сделать, и вернемся к сварочному роботу. Что-то он расстроился из-за



остановки конвейера и перестал функционировать. Поработаем над ним с гаечным ключом и спросим Джоя, не желает ли он новую оболочку. Тот не против, в результате получаем странный гибрид пылесоса и сварочного робота. Не беда, это все тот же верный Джой. Попросим его проникнуть на склад. Вернувшись, он доложит о своей готовности отключить сигнализацию — остается только попросить его, и он лихо это проделает.

Пройдем на склад и перевернем напольную решетку, под ней какой-то кусок замазки (как кажется Фостеру), но Джой определил, что это — пластиковая взрывчатка. При выходе со склада Фостера обыскивает Потс и отнимает все лишнее, чем там можно было поживиться. При этом выясняются трогательные подробности: скажем, что железный прут Фостеру дала на память матушка и что гаечный ключ он носит как талисман.

Покинем фабрику и побежим далеко налево, в самое крайнее помещение, где сидит старикашка и охраняет энергетический пульт. Старик сделать ничего не дает, нужно его отвлечь. Справа стоит некий аппарат, и из его трубы идет легкий парок. На аппарате находятся две заржавевшие кнопки, надо их расшевелить гаечным ключом, а потом попросить Джоя нажать правую кнопку и успеть Фостером нажать левую. В случае удачи, парок превращается в ревущую струю, и старичок убегает выяснять, как исправить это повреждение. Щелкнув выключателем на пульте, заменим лампочку на взрывчатку и снова включим его. Защитная дверь на пульте откроется. Устанавливаем оба больших выключателя в нижнее положение, теперь лифт на другой уровень снова работает.

Дойдя до лифта, провернем еще одно дело. Рядом, вдоль стены свисает красный провод, Фостер должен попросить Джоя перерезать его. Тот соглашается, и провод падает куда-то вниз. Теперь вызываем лифт при помощи личной карты полицейского.

Выйдя из кабины, Фостер и Джой оказываются на уровне развлечений. Справа лежит сброшенный нами красный провод, пора его подобрать. Теперь пойдем налево в зону квартир (это рядом с другим лифтом, в который нам пока не попасть). Пройдя небольшой садик, мы оказываемся у двух дверей, левая — в квартиру полицейского и открывается она его карточкой. В комнате много всего интересного, но нас интересует только журнал, спрятанный под подушкой на кровати. Теперь надо найти агентство путешествий **TRAVELCO** и договориться с агентом о путевке. Расплатиться нечем, но Фостер дает агенту журнал, и дело в шляпе. Поймав супервизора Ламба и дав ему выторгованную путевку, Фостер получает взамен обещание об экскурсии по фабрике. Воспользуемся щедрым даром, дождавшись Ламба на фабрике. Когда он проводит Фостера по фабрике, то дает указание Потсу не мешать Фостеру в его передвижениях. Теперь мы можем пройти туда, куда он раньше нас не пускал.

Там находится девушка, ее зовут Анита. Разговаривая с ней, Фостер спрашивает, как пробраться на нижний уровень, и узнает, что всем городом управляет огромный компьютер **LINC**, и в зависимости от уровня, установленного им для каждого человека, тот имеет доступ к строго определенным. Например Анита имеет доступ **0** — только для одного уровня, полицейский — **5**, для нескольких, а чтобы попасть на самый нижний уровень, нужен доступ **8**. Также Фостер узнает, что для подключения к компьютеру ему необходимо вживить в себя порт Шриберманна. Анита помогает Фостеру — когда он дает ей карту, она записывает на нее специальную программу, позволяющую обнулить уровень доступа супервизора Ламба. Именно это Фостер и проделявает при помощи ближайшего компьютерного терминала. Супервизор застрял на техническом уровне! Поговорив с ним, выясняем, что он очень заботится о своем некормленном коте. Фостер обещает помочь, и Ламб дает ему доступ в свою квартиру — она находится рядом с квартирой полицейского Рейча.

Забравшись в покои Ламба, покормим кота и стащим видеокассету с записью любимых супервизором кошек. Теперь время навестить доктора Бурке, занимающегося пришиванием людям лишних органов, его офис в левой части этого уровня. В приемной Фостера не пускает голографическая секретарша, но если поручить Джою договориться с ней, то дверь к доктору быстро откроется. Доктор согласен сделать порт Шриберманна, но требует взамен какой-нибудь орган. Почки для него слишком большие, легкие слишком здоровые, и Фостер решается пожертвовать кое-чем ценным — но только после своей смерти. По окончании операции не забудьте спросить доктора о страховке, и он пошлет вас к своему другу Вилли, содержащему страховое агентство **ANCHOR INSURANCE** рядом с агентством путешествий, где вы уже были.

Оказавшись у Вилли, Фостер поручает Джою проверить офисный компьютер, и Джой в попытках наладить его работу «случайно» разладил его совсем. Поэтому, когда Фостер пытается от имени доктора Бурке договориться с Вилли о страховке, тот вынужден уйти в подсобку к другому компьютеру. В этот момент надо успеть приказать Джою отрезать якорь у статуи, стоящей в офисе. Фостер подбирает упавший якорь и привязывает его к найденному ранее кабелю, получая великолепное средство для прыгания со здания на здание. Где только теперь найти цель?

Вернемся в цех, с которого все началось, выйдем на ту самую площадочку наверху и бросим якорь на большой знак на соседнем здании — именно так Фостер может в него попасть.

После умеренно мягкого приземления Фостер оказывается в какой-то раздевалке. Кабель он может подобрать, но якорь безвозвратно потерял. Здесь больше делать нечего, пройдем в соседнюю комнату. Там находятся лифт, требующий секретной карточки, знакомый нам компьютерный терминал и



некое загадочное приспособление — это и есть интерфейс для связи с суперкомпьютером **LINC**.

Вставив карточку в находящийся рядом слот, Фостер садится на кресло, на него опускается колпак, и он оказывается внутри компьютера. Подберите шар, находящийся рядом. Потом, пройдя в правую электронную дверь и открыв сумку, возьмите увеличительное стекло и подарок ко дню рождения. На самом деле это три электронные программы: вскрытия паролей, декомпрессии и расшифровки. С помощью программы декомпрессии открываем программу вскрытия паролей, она делится на две половинки: красную и зеленую. Теперь, пройдя еще правее, в помещении из девяти платформ применяем поочередно половинки паролей для создания мостиков между платформами. Немного помучившись, электронный Фостер добирается до недоступной ранее двери, и в комнате за ней находит еще два предмета — бюст и книгу. В реальности — это программа, дающая Фостеру полный доступ ко всем уровням, и еще один секретный файл к двум, уже имеющимся. С помощью программы расшифровки они становятся читаемыми.

Теперь просто отключимся. Включив компьютерный терминал все той же карточкой, запускаем программу получения полного доступа и читаем три секретных документа. Из этого чтения Фостер выясняет, что Овермэн — это его собственное имя, но по-прежнему непонятно, что же от него хочет **LINC**. По крайней мере, проблемы с доступом отпали, и Фостер уезжает отсюда нормальным способом — в лифте.

Выйдя из него, он опять оказывается на техническом уровне. Теперь идет обратно на уровень развлечений, чтобы найти Джоя и ехать на нижний уровень на недоступном ранее лифте. Фостер входит в лифт, а вот Джой не хочет. Выйдя из лифта, Фостер наблюдает жесткую посадку своего напарника — робот полностью поврежден, но плата памяти еще пригодится и Фостер ее вытаскивает.

Нижний уровень резко отличается от виденных раньше. Здесь много зелени и даже есть бассейн. Погуляем вокруг него. Слева виден вход, похожий на вход в бомбоубежище, с надписью «**St. JAMES**». На самом деле это престижный клуб, и, как выясняется при разговоре со швейцаром, для вступления в него требуется спонсор. За прудом находится здание с двойными дубовыми дверьми. Осмотрев его, Фостер находит замок и картой открывает дверь. В помещении не оказалось ничего ценного, кроме старых садовых ножниц. Правее пруда находится здание — вход в него невозможен даже с нашей новой карточкой. Вокруг пруда гуляет дама с собачкой. Поговорив с ней, Фостер выясняет, что это давняя подруга его матери, миссис Пьермонт и она соглашается спонсировать его вступление в клуб. За таинственной дверью как раз и находятся ее апартаменты.

Фостер-Овермэн входит в лифт. Наверху он недолго болтает с миссис Пьермонт и во время ее звонка менеджеру клуба устраивает очередную небольшую диверсию. Включив на видеомагнитофоне видеокассету Ламба с кошками, он отвлекает собаку от ее кормушки и утаскивает оттуда собачьи бисквиты. Теперь можно покинуть гостеприимную подружку матери. Недалеко от лифта, на котором Фостер приехал на нижний уровень, находится вход в собор — но его охраняет полицейский. Надо как-нибудь отвлечь его. Здесь же, на берегу пруда, ведется какое-то строительство. Воспользуемся деревянной планкой, лежащей наподобие качелей. На нижнем ее конце — блок кирпичей, другой — свободен. Именно на него Фостер кладет собачьи бисквиты и ждет собаку миссис Пьермонт.

Увидев бисквиты, пес начинает энергично гавкать, а Фостер с помощью веревки поднимает блок кирпичей. Собака забирается полакомиться, и в этот момент веревка отпускается, кирпичи падают и собачка летит в бассейн. Пока полицейский спасает собаку, проскользнем в собор. Тут нет почти ничего интересного, кроме того, что в подвале лежит труп Аниты. Непонятно, кому и зачем потребовалось ее убивать, надо это расследовать.

Вернувшись на технический уровень, надеваем антирадиационный костюм и проходим в соседнее помещение. Тут находятся огромная, в несколько человеческих ростов круглая дверь и пульт управления, с помощью которого эту громадину все-таки можно открыть. Внутри реактора Фостер находит карточку Аниты — вероятно, здесь она и погибла, но некого расспросить об этом, кроме Ламба, который ничего не знает. Попробуем применить карточку Аниты на компьютерный интерфейс. Содержимое карточки Аниты отличается от содержимого личной карты полицейского. С ее помощью можно ослепить на секунду глаз, который не пускал Фостера в одну из комнат, и проскочить в нее. В сферической комнате можно воспользоваться еще одной программой Аниты и получить ее компьютерный образ, который рассказывает Фостеру, что проникнуть в помещения компьютера LINC можно через шахты давно заброшенного метро. Кроме того, Анита оставила связанного на нижнем уровне. Это садовник Эдуардо. Пока можно отключиться и возвращаться на нижний уровень, чтобы поговорить с ним. Когда Фостер находит садовника, то разговаривать его нелегко, даже если упомянуть имя Аниты. Все же кое-что ценное он посоветует, но реального содействия не ждите.

Следующий шаг — посещение суда. Хоббинса обвинили в том, что он скинул в пруд охранника. Фостер заходит туда в роли обычного зеваки, но Хоббинс выбирает его своим адвокатом и ему приходится попотеть, опрашивая свидетелей и подсудимого в попытках защитить почти незнакомого рабочего. После оглашения вердикта самое время отдохнуть. Где же еще, как не в привилегированном клубе, в который Фостера протолкнула

миссис Пьермонт? Но и тут неприятность — даже выпить не дают, надо приносить с собой. Однако в клубе имеется дверь, ведущая в винный погреб. Правда, открывается она только по отпечатку пальца владельца, играющего за столиком в покер. На бокале явно имеется требуемый отпечаток. Чтобы бокал без проблем сменил владельца, включите музыкальный автомат на заднем плане. Пока хозяин бегаёт его выключать — хватайте бокал. Снесите бокал доктору Бурке, и при помощи его оборудования Фостер сменил свои отпечатки пальцев на те, что имеются на бокале. В винном погребе спиртного вы не обнаружите, зато имеется интересное вентиляционное окошко. Чтобы в него залезть, отломайте железку доску от большого ящика и положите ее на маленький ящик под окном. Теперь залезьте на него, с помощью того же ломика проделайте дырку и садовыми ножницами удалите решетку. Подтянувшись на руках, Фостер оказывается в заброшенном метро, прибежище **LINC'a**.

В туннеле Фостер замечает нехороший блеск голодных глаз из большой трещины, но вовремя вкрученная в гнездо лампочка прогоняет создание тьмы. Дойдя до того, что раньше было станцией, ныряем в маленькую дверцу. После долго думать не стоит — Фостер резво бежит к техническому отверстию впереди по курсу, под градом камней с потолка. В результате мы оказываемся в «предбаннике» компьютерного царства. Дырка, через которую Фостер влетел сюда, завалена, а дверь к **LINC'у** и из пушки не прошибешь — есть над чем подумать. Для начала выломайте кирпич из стены, потом воткните железный прут в один из узлов проходящей по стенке вены. Стукнув пару раз кирпичом по застрявшему пруту и добившись этим кровотечения из вены, Фостер входит в дверь.

Для начала зайдите в дверку сразу налево после входа. Цилиндрический агрегат предназначен для отопления помещений за счет магмы Земли. В терминале для управления этой штукой выберите команду уменьшения температуры, и Фостер сможет пройти по сжавшейся диафрагме и дернуть за рычаг, ослабляющий крепление вентиляционной решетки под потолком. Вернитесь в туннель и, пройдя до упора направо, найдите вернувшегося медробота. Вставив в слот на нем плату Джоя, Фостер вновь обретает своего верного товарища.

Фостер разведывает через решетку в стене обстановку и посылает Джоя разузнать о таинственном человеке. Джой возвращается и докладывает, что это — опасный андроид и выращивает он своих собратьев. Фостер поручает Джою открыть кран у бака с питательной смесью. Когда он это сделает, заходите в гости к андроиду. Как и предполагалось, он пытается закрыть кран и неосторожно наступает на ослабленную нами крышку.

Осматривая помещения, замечаем очередную супер-дверь. Открыть ее не сложно — достаточно найти контрольную комнату,

включить имеющийся там терминал карточкой полицейского и дать команду на открытие. Выйдя обратно к двери, Фостер обнаруживает, что еще один андроид пытается его ликвидировать. На выручку приходит Джой и убивает агрессора. К сожалению, от полученных ран он... опять не функционирует. Вытащите его плату, заодно обыщите труп и найдите новую карточку. В контрольной комнате помимо терминала имеется и интерфейс **LINC'a**. Активируйте его новой карточкой. У данного электронного персонажа, помимо средства для ослепления сторожащего глаза, имеется и средство для ликвидации рыцаря, охраняющего одну из дверей.

Теперь пора запускать интерфейс карточкой Аниты. Первым делом, возьмите камертон (для этого надо ослепить оба глаза). Пройдя в отсек, ранее защищаемый рыцарем, камертоном разрушите кристалл и заберите спираль. Теперь карточка Аниты содержит смертоносный для любой компьютерной системы вирус.

Пройдите в открывшуюся дверь. Довольно странная комната — компьютер управляет ростом каких-то кусочков ткани в аквариуме. Фостер включает карточкой Аниты компьютер, активирует вирус и пересылает его в ткань. Вытащив один кусочек щипцами, что висят рядом, и заморозив его на стоящем тут же очень-очень холодном танке, вы имеете органический вариант вашего вируса. В следующей комнате есть три свежеиспеченных андроида. Левый туп, как пробка, в правый уже загружена программа по уничтожению... Фостера, поэтому используйте среднего. Вставьте плату Джоя, на консоли загрузите его характер в андроида и активируйте его. Вновь воскресший Джой опять с Фостером.

Следуя дальше, неразлучная парочка натывается на очередную дверь. На этот раз используется старый фокус с одновременным нажатием на два сенсора. Фостер и Джой касаются их, и дверь распаивается, но... Джой прилип, и его попытки освободиться кончаются ничем. Фостер помочь ничем не может и двигается дальше в логово врага. В туннеле лежат трубы. Дойдя до их конца, привяжите кабель к основанию держателя труб, но вниз спускайтесь по лестнице. Из гигантского наконечника что-то красное капает в бассейн, находящийся посреди озера из аморфного киселя. Добавьте туда инфицированную ткань. Свет притухает, и на правой стенке открывается дверь. Теперь Фостер использует кабель вместо лианы и может добраться до двери по способу Тарзана.

Комната напоминает кадр из фильма ужасов. В середине ее — кресло с человеком, на голове которого колпак с подключенными к нему красными шупальцами. Подойдя поближе, Фостер узнает своего отца. Тот без сил падает к его ногам. Щупальца забеспокоились и подбираются к Фостеру. В разгар родственной встречи вваливается однорукий Джой (он-таки нашел кардинальное решение своей проблемы). Для сохранения собственной головы Фостер приказывает Джою сесть в кресло, и тот получает контроль

над компьютером. Измученный **LINC'om** папаша умирает на руках преданного сына, предварительно исповедовавшись во всех грехах.

Финальная сцена: все вычищено и благообразно, Джой со всеми руками в центре комнаты занят текущими проблемами, Хоббинс что-то налаживает. Входит Фостер попрощаться. Он улетает навек. Трогательное расставание и вышибающая слезу подробность — Фостер возвращает Хоббинсу украденный гаечный ключ.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Beneath a Steel Sky

Год: 1994

Фирма: Revolution Software

Размер архива: 7,6 Mb

Размер на диске: 9,3 Mb

Игроков: 1

Управление: мышь

# BETRAYAL AT KRONDOR

В последнее время количество появляющихся ролевых игр несколько уменьшилось. Причин этому может быть несколько. Возможно, сам жанр понемногу умирает (надеемся, что это не так!). Не исключено, что компьютерные RPG перестают быть всенародным модным увлечением и становятся культом, предназначенным для немногих избранных фанатичных адептов — таким же, каким являются сейчас настольные ролевиками — отсюда и падение спроса. Наконец, и это наиболее вероятный вариант — рост возможностей компьютеров (и того, что на них можно сделать) не мог не отразиться на RPG. Ведь их единственная фактически цель — заставить играющего максимально вжиться в атмосферу игры и полностью отвергнуть реальный мир, предпочтя ему вселенную, созданную компьютером, со своими законами, чуждыми Земле двадцатого столетия. Естественно, что для этого необходимо «по максимуму» использовать все графические, звуковые и прочие возможности, предоставляемые уже 486 DX2/66 или даже Pentium'ами. А отсюда — увеличение себестоимости производства игр и его сроков.

В любом случае, очень приятно, когда на фоне общей тенденции к превращению бывшего водоплавающего RPG в тонюсенький ручеек игр, производимых лишь двумя-тремя фирмами, имеющими солидный опыт в создании ролевиков, с этим жанром начинает экспериментировать компания, никогда еще за него не бравшаяся. Да, «Krondor» — это эксперимент. У «Dynamix'a» не было ни устоявшегося игрового мира с системами параметров (как AD & D у «SSI»), ни времени (желания, возможности, таланта) его создать. И они привлекли на помощь известного (не у нас) писателя Раймонда Файста (Raymond Feist), автора фэнтези-цикла «Riftwar Saga». Под неусыпным надзором последнего и рождалась будущая игра, которая обрела форму Мидкемии (мир, в котором происходит действие и игры, и книг Файста) и сущность полноправной части Файстовской «Мидкемианы». Это не просто игра «по мотивам» книги, как, например, старые AD&D'шные сериалы «Dragon Lance» и «Forgotten Realms», или сравнительно свежие «Ravenloft». Нет, «Krondor» следует рассматривать именно как часть цикла — один из романов, но в компьютерно-игровом виде, или как экранизацию существующего романа (нам в точности неизвестно, сделана ли игра по сюжету какой-либо книги Файста, или ее фабула самостоятельна).

Суть игры заключается в следующем. Между Королевством (страна людей, которая расположена на юге Мидкемии) и Северными Землями (родина одного из трех эльфийских племен — моредхелов) зреет война. Вернее, продолжение войны, давно закончившейся. Когда-то Мурмондамус, вождь одного из моредхельских кланов, объединил всю свою расу под своим началом и начал бороться за выход на юг, но был побежден и убит. Теперь,



через несколько лет, его правая рука — князь Делехан — вновь поднял знамя своего убиенного владыки и стал новым королем моредхелов. Прославленный полководец Горат — единственный, кто мог бы оспаривать право Делехана на трон — решил остаться в стороне, за что едва не поплатился жизнью, и теперь вынужден бежать в Королевство. Вы, управляя шестью персонажами (которые по ходу игры будут сменять друг друга и за раз их никогда не будет более трех), должны сначала предупредить правителя Королевства — принца Аруту — о готовящейся войне, а потом и принять в ней участие, принеся победу, естественно, людям.

Вот эти персонажи:

— Горат (**GORATH**) — моредхельский вельможа, бежавший от гнева Делехана;

— Локлер (**LOCKLEAR**) — одно из доверенных лиц принца Аруты, воин;

— Джеймс, или Джимми-Рука (**JAMES, JIMMY THE HAND**) — также приближенный Аруты, воин и умелый вор (сын главы Гильдии Воров);

— Овин (**OWYN**) — сын одного из влиятельных феодалов страны, усиленно занимающийся волшебством;

— Пуг (**PUG**) — придворный маг Аруты;

— Патрус (**PATRUS**) — советник по магии одного из влиятельных баронов Королевства.

Сама игра разбита на девять глав. В каждой из них действуют разные персонажи. Начиная с четвертой главы, действие разворачивается как бы параллельно по двум направлениям. В четвертой, шестой, восьмой и девятой действуют Горат и Овин (в девятой вместе с Пугом), а в пятой и седьмой — остальные трое героев. Первые же три главы логично переходят одна в другую. Там также действует неразлучная парочка Горат и Овин, а также Локлер (в первой главе) и Джеймс (во второй и третьей).

Каждая глава начинается (и заканчивается) обширной «демонстрашкой», состоящей из «книжного» текста и видеофрагментов, дополненных текстовыми диалогами. Только закончив предыдущую главу, вы переходите к последующей. Это большое достоинство, так как вы всегда будете знать, что конкретно надо сделать в ближайшие пять-шесть часов, проведенных за игрой, и не ломать голову над последствиями — в отличие от остальных RPG, где всегда надо думать над конечной целью всей игры, которая очень далеко. Фактически, это девять отдельных игр. Но, несмотря на такой жестко заданный сюжет, вы сами к нему совершенно не привязаны. Можно идти куда угодно (кроме тех мест, куда по сюжету вход пока заказан), делать все, что угодно, разговаривать с кем хочется... В общем, внутри жестких рамок каждой из девяти глав вы свободны, как птица.

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управление производится мышью или клавиатурой. Более простого «мышинного» интерфейса нигде не встречалось. На что бы вы курсором ни щелкали — на пиктограмму управления, на врага, на сундук — везде применяется следующая схема: левая клавиша — выполнение действия, правая — информация об объекте. Щелкните левым кликом на дверь или на сундук — он откроется, на дом — войдете внутрь, на опцию — она включится... и так далее. Правый же щелчок выдает информацию типа: «Этот предмет чем-то мне напоминает сундук».

## НАЧАЛО

Вы видите перед собой пять опций:

**START NEW GAME (N)** — начать новую игру;

**RESTORE GAME (R)** — восстановить отложенное состояние;

**PREFERENCES (P)** — настройка программы;

**CONTENTS (C)** — «краткое содержание предыдущих серий»;

**QUIT TO DOS (D)** — выход в DOS.

## CONTENTS

Она является лучшим доказательством «книжной» основы игры. Щелкнув на нее, вы увидите список девяти глав.

**1. INTO A DARK NIGHT** — «В Темную Ночь».

**2. SHADOW OF THE NIGHTHAWKS** — «Тень Ночных Ястребов».

**3. THE SPYGLASS AND THE SPIDER** — «Подзорная Труба и Паук».

**4. MARKED FOR DEATH** — «Меченые Смертью».

**5. WHEN RIVERS RUN BLOOD** — «Когда реки краснеют от крови».

**6. BETRAYAL** — «Предательство».

**7. THE LONG RIDE** — «Долгая скачка».

**8. OF LANDS AFAR** — «О далеких землях».

**9. MAD GODS RAGE** — «Ярость безумных богов».

Если цифра с названием главы красного цвета, вы уже закончили эту часть игры (или, по крайней мере, начали ее). Щелкнув на название такой главы, вы увидите ее вступление и, если глава пройдена, ее содержание и окончание.



## PREFERENCES

Здесь вы можете установить следующие параметры:

**STEP SIZE** — размер шага. Игра сделана по принципу, сочетающему технологии дискретных RPG и игр с трехмерным скроллингом. В общем, она скорее относится ко второму типу, но все же повороты и движения происходят рывками-шагами, частоты которых (а следовательно, и плавность скроллинга) вы устанавливаете сами:

- **SMALL** — небольшой (наиболее плавное);
- **MEDIUM** — средний;
- **LARGE** — большой (большие шаги и движение в 16 направлениях);

**TURN SIZE** — размер шага при повороте. См. выше;

**TEXT SPEED** — время задержки текстовых сообщений на экране:

- **WAIT** — сообщения держутся до нажатия клавиши;
- **MEDIUM** — проматываются медленно;
- **FAST** — проматываются быстро;

**DETAIL** — детализация:

- **MINIMUM** — минимальная;
- **LOW** — низкая;
- **HIGH** — высокая;
- **MAXIMUM** — максимальная.

Чтобы выбрать нужный пункт, щелкните на кружок рядом с названием — он закрасится.

**SOUND** — наличие звуковых эффектов в игре.

**MUSIC** — наличие музыки в игре.

**COMBAT MUSIC** — наличие особой музыки в бою.

**INTRODUCTION** — наличие интродукии при последующих запусках игры.

Здесь, чтобы установить нужный пункт, зачеркните щелчком мыши квадрат рядом с опциями.

Наконец, в правом нижнем углу находятся следующие опции:

**OK** — вернуться в меню с сохранением изменений в установках;

**CANCEL** — вернуться в меню без сохранения изменений;

**DEFAULT** — восстановить изначальные («фирменные») установки.

## RESTORE GAME

Отсюда вы можете восстановить старую записанную игру. Выберите нужную директорию (слева) и файл (справа) и щелкните на **RESTORE**.

## START A NEW GAME

Нажмите сюда — и после непродолжительного вступления вы окажитесь в игре. Перед вами — «вид из глаз» на полэкрана, а внизу — портреты трех персонажей слева и шесть пиктограмм справа.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для передвижения используются стрелки посередине экрана:

- **стрелка вверх** (курсор вверх) — вперед;
- **стрелка вниз** (курсор вниз) — назад;
- **стрелка влево** (курсор влево) — поворот налево;
- **стрелка вправо** (курсор вправо) — поворот направо.

Между стрелками находится компас, указывающий, в какую сторону смотрят герои.

## ПИКТОГРАММЫ УПРАВЛЕНИЯ

Всего их шесть. Правда, они не всегда присутствуют на своем месте.

**Дорога (R)** — левая верхняя иконка, она появляется только тогда, когда вы стоите на дороге. Включите этот режим — на опции возникнет желтая стрелка. Теперь вы можете просто вести героев вперед — они будут автоматически поворачивать, следуя по дороге.

**Магия (C)** — средняя верхняя пиктограмма. Она позволит герою-магу использовать заклятия. Выбор группы заклинаний производится клавишами-стрелками и **ENTER'ом**. Затем в символе группы выберите значок нужного заклятия — и вперед!

**Отдых (E)** — правая верхняя иконка. Во сне можно восстановить потерянные баллы здоровья или дождаться дня. Если все герои здоровы, выберите на символе суток слева сверху час, до которого будете отдыхать. Если герои ранены — появится опция **CAMP UNTIL HEALED**, при этом герои будут спать, пока не восстановят здоровье. Во время сна появляется опция **STOP**, которая позволит вам прервать отдых.

**Карта (M)** — слева внизу. Щелчок сюда — и вы перейдете в режим локальной карты, по которой можно ходить, не видя при этом врагов и предметы (кроме домов). В этом режиме сохраняются опции Отдыха и Дороги, но остальные сменяются следующими:



- изменение масштаба карты — две средние иконы;
- показ большой карты Мидкемии — слева внизу;
- возврат к «виду из глаз» — справа внизу.

**Закладка (B)** — «мгновенное» сохранение игры на файл «закладка» (**BOOKMARK**).

**Опции (O)** — выход в основное меню. Здесь вы увидите то же, что и в начале игры, но с некоторыми изменениями — в виде появления опций **SAVE GAME (S)** — сохранения игры и **CANCEL** — возврат в игру.

## ГЕРОИ ИГРЫ

Как уже было сказано выше, их шесть. Трое из них воины, остальные — маги. Разница между ними следующая — воины сражаются мечами и используют арбалеты, маги же дерутся посохами. Естественно, что маги могут колдовать, а бойцы — нет. Все герои обладают четырьмя характеристиками и двенадцатью умениями.

## Параметры персонажей

**HEALTH** — здоровье. Когда оно кончается, герой не умирает, как в других ролевиках. Он попадает в состояние **NEAR DEATH** (при смерти), и пока хоть один из героев (участвующих в игре в данный момент) жив, умирающего можно вылечить — в храме, или исцеляющими напитками, или просто отдыхом, правда очень продолжительным («умирающие» герои очень медленно восстанавливают свои силы).

**STAMINA** — выносливость. Фактически, это то же здоровье. Общее число баллов здоровья — сумма **STAMINA** и **HEALTH**. В бою при поражении сначала уменьшается выносливость, а когда она доходит до нуля, начинает таять само здоровье (при этом герои слабеют и у них возникает все больше проблем с умениями, силой и так далее). И еще. При отдыхе выносливость полностью не восстанавливается. Остается еще 20—30 баллов, которые можно вернуть лишь при помощи целебных напитков.

**STRENGTH** — сила. Влияет на эффективность атак. В игре также встретятся ситуации, когда у одного из героев для продолжения хода сюжета сила должна быть не менее определенного числа.

**SPEED** — скорость. Влияет на число ходов в бою.

## Умения

**DEFENSE** — способность защищать себя в бою (чем выше, тем сложнее поразить персонаж).

**ACCY: CROSSBOW** — меткость выстрелов из арбалета (только у воинов).

**ACCY: MELEE** — меткость в использовании ручного оружия — мечей или посохов.

**ACCY: CASTING** — меткость «стреляющих» заклинаний (только у магов).

**ASSESSMENT** — значение этого умения осталось нам неизвестным. Можем лишь предположить, что оно влияет на выручку, получаемую от продажи трофеев в лавках.

**ARMORCRAFT** — ремонт доспехов. Чем лучше это умение, тем более эффективна починка. После очередного повреждения можно лишь раз чинить доспех или оружие. Чем выше это и следующее умения, тем больше процентов восстанавливается при ремонте (годность доспехов и оружия измеряется в процентах, 100% — абсолютно новый).

**WEAPONCRAFT** — ремонт оружия. См. **ARMORCRAFT**.

**BARDING** — таланты менестреля. От них зависит возможный заработок, получаемый за игру на лютне в тавернах.

**HAGGLING** — умение торговаться и сбивать цену на покупаемый товар.

**LOCKPICK** — умение вскрывать замки.

**SCOUTING** — чем выше этот талант — тем вернее персонаж будет предупреждать о ловушках и засадах на пути.

**STEALTH** — способность красться, не производя шума и незаметно для врагов.

Все умения измеряются в процентах и растут достаточно быстро — от успешных (и даже безуспешных!) действий, связанных с этими талантами, от прочтения книг на ту или иную тему. В игре есть предметы, повышающие различные умения тем, кто носит эти вещи с собой.

Что касается основных параметров, то они растут крайне медленно (а скорость, похоже, не растет вообще).

Если щелкнуть левой клавишей мыши на портрет героя, то вы увидите содержание его «вещмешка», правой — его характеристики и умения.

## ПРЕДМЕТЫ И ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Чтобы использовать предмет, войдите в «вещмешок», засветите предмет левой клавишей, а затем щелкните на него еще раз, либо кликните на пиктограмму с указательным пальцем справа внизу. Предметы, постоянно повышающие характеристики героев, а также оружие и доспехи использовать не надо. Вещи, необходимые

для изменения статуса вооружения (молотки для ремонта доспехов, точила для починки мечей, магические штуковины, предназначенные для улучшения оружия и т.д.), надо, удерживая левую клавишу, переносить на объект и отпускать кнопку. Стрелы, отмычки, веревки, еда, используются автоматически в нужный момент.

## Магия

Колдуны получают новые заклятия, читая (используя) свитки, купленные в лавках или найденные. Сами заклятия делятся на шесть групп. Четыре из них применяются в бою, остальные — в странствиях. Сами заклятия редко бывают универсальны — одни действуют только на определенных врагов, другие — только на поверхности, третьи — лишь под землей и так далее. При использовании заклятия маг вынужден платить собственным здоровьем и выносливостью.

## Сражение

Оно показано в трехмерной проекции, с видом из-за спин героев. Все выполнено потрясающе красиво — огненные шары, переливаясь, вылетают из рук заклинателей (а иногда и пролетают мимо цели), молнии бьют с неба, убитые красиво валяются на землю, гиганты швыряются камнями, летящими по параболе... Половина вражеских заклятий и арбалетных выстрелов попадает во врагов же, неосторожно подвернувшихся под руку... Фантастика! Возможностей в бою не меньше, чем в классических древних AD&D'шках, но все в миллион раз красивее.

Само сражение происходит следующим образом. Когда очередь доходит до одного из ваших героев, вы выбираете локацию, в которую он пойдет, и если хватит ходов (локация в этом случае будет обозначена зеленой рамкой) — жмите левую клавишу, и он пойдет туда. Если там враг — ваш персонаж атакует выпадом. Когда вы стоите рядом с врагом, можно шелкнуть на него правой клавишей, тогда будет нанесен удар с размаху — менее точный, но более эффективный. Если поблизости от героя врагов нет — можно выстрелить из арбалета или произнести заклинание.

Справа внизу имеются опции:

- **выстрел (заклинание)** — позволяет выстрелить во врагов из арбалета или произнести заклинание;
- **отступление** — бегство из боя всем отрядом;
- **щит** — защита от вражеских атак;
- **весы** — узнать кондицию выбранного врага;
- **сердце** — передохнуть на один такт боя, восстановив три-пять баллов здоровья/выносливости;
- **меч и топор** — включить автоматическое сражение.

## Моредхельские сундуки

Они встретятся вам множество раз. В отличие от остальных сундуков (открытых, запертых или заминированных), эти закрыты кодовым замком. Необходимо отгадать загадку на внешней плите замка и установить ответ на кодовых колесах. Каждое колесо содержит четыре буквы. Вращая его, вы должны установить нужную. Ниже приводится список всех сундуков, которые попались нам на пути (и которые мы смогли открыть). Загадки перечислены в алфавитном порядке, после их текстов даны ответы.

**A BARREL OF RAINWATER WEIGHS TWENTY POUNDS. WHAT MUST YOU ADD TO MAKE IT WEIGH FIFTEEN?**

— HOLES.

**A BOX BENEATH A TREE, INSIDE SOME TASTY MEAT. KEPT FOR A MONTH OR MORE, IT STILL TASTES JUST AS SWEET.**

— WALNUT.

**A CARPENTER LEFT SOME WOOD, WOULD NOT TAKE IT BACK. I SAW SOME DUST WHERE HE LEFT IT, BUT COULD NOT FIND HIS STACK.**

— SAWDUST.

**A PRESIOUS GIFT, THIS, YET IT HAS NOT END OR BEGINNING, AND IN THE MIDDLE, NOTHING.**

— RING.

**A SHIMMERING FIELD THAT REACHES FAR. YET IT HAS NO TRACKS, AND IS CROSSED WITHOUT PATHS.**

— OCEAN.

**A STRANGE EARTHEN HOUSE, THAT BRINGS NOUGHT BUT DISDAIN. AND YET THOSE WHO STAY THERE, NEVER TO COMPLAIN.**

— GRAVE.

**AFTER THE FINAL FIRE, THE WINDS WILL BLOW. AND THESE, WHICH ARE ALREADY DEAD, WILL COVER THE ONES WHO HAVE YET TO DIE.**

— ASHES.

**ALL ABOUT THE HOUSE, WITH HIS LADY HE DANCES. YET HE ALWAYS WORK, AND NEVER ROMANCES.**

— BROOM.

**ALL ACROSS THE COUNTRYSIDE, TO FRONT DOORS HE TRAVELS. BUT YOU NEVER INVITE HIM IN.**

**B**

— **PATH.**

**ALTHOUGH LOWER THAN A FENCE, AND THINNER THAN A RAIL, IT CAN STILL BE USED TO HOLD A HORSE, HOOVES MANE AND TALE.**

— **STAKE.**

**ALTHOUGH MY COW IS DEAD, I CONTINUE TO BEAT HER. WHAT A ROCKET SHE MAKES!**

— **DRUM.**

**AN UNTIRING SERVANT IT IS, CARRYING LOADS ACROSS MUDDY EARTH. BUT ONE THING THAT CANNOT BE FORCED, IS A RETURN TO THE PLACE OF ITS BIRTH.**

— **RIVER.**

**ANSWERS ITS CALLEhR WITHOUT BEING ASKED. RESPONDS WITHIN SECOND, AND SPEAKS ALL LANGUAGES WITH EQUAL EASE.**

— **ECHO.**

**AXES AND SWORDS WILL NOT HELP YOU THROUGH. YET IT AND A LITTLE PUSH WILL DO. SOME IN THE ROAD WOULD HAVE FOUGHT AND SOON DIE, WERE IT NOT CLOSE AT HAND, TO LET THEM INSIDE.**

— **KEY.**

**BE YOU EVER SO QUICK, WITH VISION KEEN, BY YOUR EYES, WE ARE NEVER SEEN. UNLESS, PERCHANCE, IT SHOULD COME TO PASS, YOU SEE OUR REFLECTION, IN A LOOKING GLASS.**

— **EYES.**

**BLACK WHEN BOUGHT. RED WHEN USE. GREY WHEN THORN AWAY.**

— **COALS.**

**BLESSED ARE THE FIRST. SLOW ARE THE SECOND. PLAYFUL ARE THE THIRD. BOLD ARE THE FOURTH. BRAVE ARE THE FIFTH.**

— **BLADE.**

**BLOODLESS AND BONELESS IT TRAVELS ABOUT. YET IT NEVER LEAVES HOME.**

— **SNAIL.**

**BROUGHT TO THE TABLE. CUT AND SERVED. NEVER EATEN.**

— **CARDS.**

**BUCKETS, BARRELS, BASKETS, CANS — WHAT MUST YOU FILL WITH EMPTY HANDS.**

— GLOVES.

CLAWS LIKE A CAT, CROAKED AS A SNAKE'S HISS. PATCH TOGETHER YOUR GUESSES, YOU WON'T GUESS THIS.

— BRIARS.

DEATH TO OUR ENEMIES! NO LIVING ADVESARY SHALL ESCAPE THE NEW KING OF THESE ISLES. HE WILL LEAD US TO GLORY AND PROVIDE NEW LANDS FOR OUR PEOPLE.

— DELEKHAN.

DON'T GROW TO ATTACHED TO THIS THING. WITHOUT IT YOU WILL NEVER EVER KNOW IT IS GONE. BUT BE CAREFULL, FRIEND, IT IS MUCH EASIER TO LOSE ON KINGDOM SOIL.

— LIFE.

EVERY CREATURE IN THE WORLD HAS SEEN IT. BUT TO THEIR DYING DAY THEY'LL NEVER SEE THE SAME AGAIN.

— YESTERDAY.

EVERYONE OFFERS THIS THING. BUT FEW WILL TAKE IT WHEN IT IS OFFERED BY SOMEONE ELSE.

— ADVICE.

FLAT AS A LEAF, ROUND AS A RING, HAS TWO EYES, BUT CAN'T SEE A THING.

— BUTTON.

FOUR LEGS IN FRONT, TWO BEHIND. ITS STEELY ARMOR SCRATCHED AND DENTED BY ROCKS AND STICKS. STILL IT TOILS AS IT HELPS FEED THE HUNGRY.

— PLOW.

HAS FEATHER BUT CAN'T FLY. RESTS ON LEGS BUT CAN'T WALK.

— MATTRESS.

HAS A TONGUE, BUT NEVER TALKS, HAS NO LEGS, BUT SOMETIMES WALKS.

— SHOE.

HAS TONGUE BUT CAN'T TALK. RUNS, BUT CANNOT WALK.

— WAGON.

HE GETS SHORT WHEN HE GETS OLD. HE GOES OUT THEN IT GETS COLD.

— CANDLE.

HE GOT IT IN THE WOODS AND BROUGHT IT HOME IN HIS HAND BECAUSE HE COULD NOT FIND IT. THE MORE





**HE LOOKED FOR IT THE MORE HE FELT IT. WHEN HE FINALLY FOUND IT HE THREW IT AWAY.**

**— THORN.**

**HE STANDS BESIDE THE ROAD IN A PURPLE CAP AND TATTERED GREEN CLOAK. THOSE WHO TOUCH HIM, CURSE HIM.**

**— THISTLE.**

**HELD FIRMLY IN THE HANDS, LIKE A SWORD IT CUTS DEEP. BLOODLESS STROKES, ALL, THEN FORWARD WE LEAP.**

**— PADDLE.**

**HOLES AT THE TOP. HOLES AT THE BOTTOM. HOLES IN THE MIDDLE. BUT STILL IT HOLDS WATER.**

**— SPONGE.**

**I SAW HIM WHERE HE NEVER WAS, AND WHERE HE COULD NOT BE. AND YET WITHIN THIS PLACE, I SAW A WAVERING FACE, STARING BACK AT ME.**

**— LAKE.**

**IN ALL THE WORLD, NONE CAN COMPARE TO THIS TINY WEAVER, HIS DEADLY CLOTH SO SILKY AND FAIR.**

**— SPIDER.**

**IN THE FIELDS A FRIGHTFUL THING, WATCH IT AND YOU WILL FIND, IT HAS A PITCHFORK IN THE FRONT AND A BROOM BACK BEHIND.**

**— BULL.**

**INSIDE A BURNING HOUSE, THIS THING IS BEST TO MAKE. AND BEST TO MAKE IT QUICKLY BEFORE THE FIRE IS TOO MUCH TO TAKE.**

**— HASTE.**

**IT ASKS NO QUESTIONS, BUT DEMANDS MANY ANSWERS. DON'T KNOCK IT UNTIL YOU ARE READY TO SEE WHAT WAITS ON THE OTHER SIDE.**

**— KNOCKER.**

**IT CAN HOLD YOU, BUT YOU CANNOT HOLD IT. AND THE MORE YOU REMOVE, THE BIGGEST WILL GET.**

**— HOLE.**

**IT CAN MOVE OVER WATER, BUT CANNOT FLY. IT CAN MOVE UNDER WATER BUT STAY QUITE DRY.**

**— SHADOW.**

IT CAN PIERCE THE BEST ARMOR, AND MAKE SWORDS CRUMBLE WITH A RUB. YET FOR ALL ITS POWER, IT CAN'T HARM A CLUB.

— RUST.

IT DOESN'T LIVE WITHIN A HOUSE, NOR DOES IT LIFE WITHOUT. MOST WILL USE IT WHEN THEY COME IN AND AGAIN WHEN THEY GO OUT.

— DOOR.

IT FLIES WITHOUT WINGS, STRIKES WITHOUT BEAK, TEETH, OR TALONS. IT HAS NO EYES IN ITS POINTED HEAD, BUT IT CAN KILL BIRDS IN FLIGHT.

— ARROW.

IT GOES PAST GATES, BUT ASKS NO ONE'S LEAVE. IT RUNS CLEAR AROUND CASTLES, WITHOUT TAKING A STEP.

— WALL.

IT IS A JOURNEY WHOSE PATH DEPENDS ON ANOTER'S VISION WHERE IT ENDS.

— BOOK.

IT IS TOO MUCH FOR ONE. TWO IT IS MEANT FOR. BUT IT NO LONGER EXISTS, WHEN THE TWO BECOMES MORE.

— SECRET.

IT NEVER WAS BEFORE. IT IS NOT NOW. FOOLS WAIT IT FOREVER.

— FUTURE.

IT STANDS WHILE OTHERS SIT. IT GROANS WHEN IT IS TOO FULL. IT HAS FOUR LEGS, BUT CANNOT RUN.

— TABLE.

ITS ORANGE EYE BLINKS. THE BURNING TEARS FLOW. BUT WHAT ITS SORROW IS NONE MAY EVER KNOW.

— CANDLE.

ITS TAIL IS ROUND AND HOLLOW, SEEMS TO GET CHEWED A BIT, BUT YOU'LL RARELY SEE THIS THING, UNLESS THE OTHER END IS LIT.

— PIT.

KINGDOM FOOLS ARE BORN WITHOUT, A LOT OF THIS, THERE IS NO DOUBT.

— HAIR.

**B**

**KINGDOM SOLDIERS WILL LOOK LIKE IT, WHEN THE HEADSMAN GIVES THEM A LOP. FOR THEN LIKE IT THEY'LL HAVE A NECK, BUT NOT A HEAD ON TOP.**

**— BOTTLE.**

**LOOK IN MY FACE, I AM SOMEBODY. LOOK AT MY BACK, I AM NOBODY.**

**— MIRROR.**

**MAGIC, DEATH, TEMPLE, BLESS, REST — AT LAST YOU MAY SOLVE THIS.**

**— CHEST.**

**MEN SEIZE IT FROM ITS HOME, TEAR APART ITS FLESH, DRINK THE SWEET BLOOD, THE CAST ITS SKIN ASIDE.**

**— ORANGE.**

**MOREDHEL AND PANTATHIAN, GUARDING OUR LID, DID CLOSE HER EVER SO TIGHTLY.**

**— TREASURE.**

**MOREDHEL BROTHERS, MAKE IT RAIN, KINGDOM RIVERS, CRIMSON PAIN.**

**— BLOOD.**

**NAMES GIVE POWER, MAGIC TO CONTROL. BUT WHAT IS BROKEN BY NAMING IT?**

**— SILENCE.**

**NECK, BUT NO HEAD. ARMS, BUT NO HANDS. WAIST, BUT NO LEGS.**

**— JACKET.**

**NEVER RESTING, NEVER STILL, MOVING SILENTLY, HILL TO HILL. IT DOES NOT WALK, RUN OR TROT, ALL IS COOL WHERE IT IS NOT.**

**— SUNSHINE.**

**NO VISIBLE FLESH, NOR BLOOD, NOR BONE, BUT GIVEN TIME, THEY WILL WALK ALONE.**

**— EGGS.**

**ONCE ALIVE, BUT NOW TWISTED AROUND. IT IS USED BY MOREDHEL AND MEN TO PUNISH THEIR OWN KIND.**

**— NOOSE.**

**ONE PACE TO THE NORTH. TWO PACES TO THE EAST. TWO PACES TO THE SOUTH. TWO PACES TO THE WEST. ONE PACE TO THE NORTH.**

— SQUARE.

OUR VALIANT LEADERS WILL KEEP THIS. BUT ONLY AFTER THEY HAVE GIVEN IT.

— PROMISE.

PASSED FROM FATHER TO SON, AND SHARED BETWEEN BROTHERS. ITS IMPORTANCE IS UNQUESTIONED, THOUGH IT IS USED MORE BY OTHERS.

— NAME.

POUNDS ENOUGH TO SMASH SHIPS AND CRUSH ROOFS. YET IT STILL MUST FEAR THE SUN.

— ICE.

PRINCE ARUTHA, FROM HIS LOFTY PERCH, WILL FIND OUR TROOPS WITHOUT A SEARCH. HIS MEN WILL FALL, HIS CASTLE TOO, AND THEN WHAT WILL PRINCE ARUTHA DO?

— DIE.

PUT INTO A PIT. LOCKED BEHIND A STEEL GRATE. GUARDED ALL THROUGH THE NIGHT, STILL IT GOES OUT.

— FIRE.

ROUND AS AN APPLE, DEEP AS A CUP, ALL THE BITTER SEA CAN'T FILL IT.

— SIEVE.

SHE HAS TASTEFUL FRIENDS AND TASTELESS ENEMIES. TEARS ARE OFTEN SHED ON HER BEHALF, YET NEVER HAS SHE BROKEN A HEART.

— ONION.

SILENTLY HE STALKS ME, RUNNING AS I RUN, CREEPING AS I CREEP. DRESSED IN BLACK, HE DISAPPEARS AT NIGHT, ONLY TO RETURN WITH THE SUN.

— SHADOW.

SIX LEGS, TWO HEADS, ONE LONG NOSE. YET HE USES ONLY FOUR LEGS WHEREVER HE GOES.

— HORSEMAN.

STAY AWAY FROM THIS HIDEOUS BEASTS, THEY KILL OUR FEMALES AND CHILDREN.

— TROLLS.

SWOLLAG, THE FAMOUS MOREDHIL CRAFTSMAN, GUARANTEES HIS WORK UNTIL THE END OF TIME.

— HANGMAN.



**TEN TROLL'S STRENGTH, TEN TROLL'S LENGTH, ONE TROLL CAN PICK IT UP, NO TROLL CAN STAND IT UP.**

**— ROPE.**

**THE BONES OF THE DEAD CAN BE USED TO TRAP THE LIVING.**

**— SNARES.**

**THE CHILL OF ITS DEATH, YOU MAY SOON MOURN. BUT THOUGH IT DIES, IT CANNOT BE BORN.**

**— FIRE.**

**THE LANGUAGE OF MEN CAN BE MASTERED. BUT WHAT KINGDOM WORD IS ALWAYS PRONOUNCED WRONG?**

**— WRONG.**

**THE LIGHT ONE BREAKS BUT NEVER FALLS. HIS BROTHER FALLS BUT NEVER BREAKS.**

**— DAY NIGHT.**

**THE ONE WHO MADE IT, DIDN'T WANT IT. THE ONE WHO BOUGHT IT, DIDN'T NEED IT. THE ONE WHO USED IT NEVER SAW IT.**

**— COFFIN.**

**THE STRONGEST CHAINS WILL NOT BLIND IT, DITCH AND RAM-PART WILL NOT SLOW IT DOWN. A THOUSAND SOLDIERS CANNOT BEAT IT, IT CAN KNOCK DOWN TREES WITH A SINGLE PUSH.**

**— WIND.**

**THE WHEEL IS STEERED, DESPITE ALL NIGHT. THEY PREFER OUR LEAD, MORE THAN THE LIGHT.**

**— STARS.**

**THERE IS A SHOEMAKER IN THE DELL, MAKES HIS SHOES WITH STEEL AND NAIL. ALTHOUGH HIS GOODS LAST RIGHT WELL, FOLKS NEED TWO PAIR, WITHOUT FAIL.**

**— FARRIER.**

**THEY GO UP WHITE BUT COME DOWN YELLOW AND WHITE.**

**— EGGS.**

**THEY HAVE NOT LIPS NOR TONGUES, YET LEAD THEM GREEN TO THE PIT, AND AS THEY DIE YOU WILL HEAR THEM SPUTTER, HISS AND SPIT.**

**— LOGS.**

**THEY FEEL NO PAIN, NO SORROW, NO GREED. THEY HAVE NO ANGER, NO HATRED, NOR NEED.**

— THE DEAD.

THIS GREAT THING CAN BE SWALLOWED, BUT ALSO SWALLOW US.

— WATER.

THIS KINGDOM FOOL HAS MARRIED MANY WOMEN. YET HE HAS NEVER BE MARRIED.

— PRIEST.

THIS MARVELOUS THING, THOUGH IT SOUNDS ABSURD, CONTAINS ALL OUR LETTERS, BUT IS ONLY A WORD.

— ALPHABET.

THIS ODD THING SEEMS TO GET WETTER, THE MORE IT DRIES.

— TOWEL.

THIS OLD ARE RUNS FOREVER, BUT NEVER MOVES AT ALL. HE HAS NO LUNGS NOR THROAT, STILL, A MIGHTY ROARING CALL.

— WATERFALL.

THIS SIDE OF A WOLFHOUD HAS THE MOST HAIR.

— OUTSIDE.

THIS SPARKLING GLOBE CAN FLOAT ON WATER, AND WEIGHS NOT MORE THAN A FEATHER. YET DESPITE ITS WEIGHT THE GIANTS COULD NEVER PICK IT UP.

— BUBBLE.

THIS WONDROUS THING, THOUGH NOT AN HERB, CAN HELP COMFORT THE WEAK AND THE DYING. IT CAN EVEN BE USED TO RALLY THE TROOPS, OR MAKE ONE START LAUGHING OR CRYING.

— MUSIC.

THOUGH A TASTY TREAT, MADE IN SPIRAL TOWERS, RARELY WILL IT BE EATEN ALONE.

— HONEY.

THOUGH BLIND AS WELL, CAN LEAD THE BLIND WELL.

— CANE.

THOUGH EASY TO SPOT, WHEN ALLOWED TO PLUME, IT IS HARD TO SEE, WHEN HELD IN A ROOM.

— SMOKE.

THOUGH NOT A PLANT, HAS LEAVES. THOUGH NOT A BEAST, HAS SPINE. THOUGH MANY WOULDN'T NEED THIS THING, ITS MORE VALUABLE THAN WINE.

**B**

— BOOK.

THREE FOOLS DID ONCE SACRIFICE, TO WIN A CONTEST LONG AGO. DABE OYLE, A KINGDOM LAD, GAVE HIS BLOOD TO START. A GOBLIN MAN, ETHORAT, HACKED OUT HIS DYING HEART. SON OYK, DOBE'S SISTER, WON, SHE CAST AWAY HER SOUL.

— EYE TO EYE.

TODAY HE IS THERE TO TRIP YOU UP, AND HE WILL TORTURE YOU TOMORROW. YET HE IS ALSO THERE TO EASE THE PAIN, WHEN YOU ARE LOST IN GRIEF AND SORROW.

— ALCOHOL.

TWINS ON EITHER SIDE OF A RIDGE THAT SMELLS. THEY SHALL NEVER SEE EACH OTHER DIRECTLY.

— EYES.

TWO BROTHERS WANTED TO RACE A COURSE, TO SEE WHICH HAD THE SLOWEST HORSE. SINCE NEITHER WANTED TO SPUR HIS MARE, WHAT MUST THEY DO TO MAKE IT FAIR?

— TRADE MARES.

TWO LEGS IT HAS, AND THIS WILL CONFOUND — ONLY AT REST DO THEY TOUCH THE GROUND.

— BARROW.

UP AND DOWN THEY GO, BUT NEVER MOVE...

— STAIRS.

WE DON'T NEED WINE, WE DON'T NEED MEAT. WE HAVE SHARP TEETH, BUT CANNOT EAT.

— SAWS.

WE LOVE IT MORE THAN LIFE. WE FEAR IT MORE THAN DEATH. THE WEALTHY WANT FOR IT. THE POOR HAVE IT IN PLENTY.

— NOTHING.

WE TRAVEL MUD, YET PRISONERS ARE, AND CLOSE CONFINED TO BOOT. YET WITH ANY HORSE WE WILL KEEP RACE, AND ALWAYS GO ON FOOT.

— SPURS.

WHAT GOES DOWN TO THE CELLAR WITH FOUR LEGS, BUT COMES BACK WITH EIGHT?

— MOUSER.

WHAT GOES WITH A WAGON THAT DOESN'T BENEFIT THE WAGON, BUT THE WAGON CANNOT MOVE WITHOUT?

— NOISE.

WHAT HAS A MARE THAT THE COW HAS NOT?

— COLTS.

WHAT IS IT OF YOURS THAT YOU SEE EVERY DAY, BUT OUR LEADER SEES ONLY RARELY?

— EQUALS.

WHAT IS THE THING WITH FINGERS LONG, THAT GRIPS OUR DEADLY SWORDS SO STRONG?

— GAUNTLET.

WHAT RANGES FAR AND CANNOT BE CONFINED, YET STAYS IN ONE SPOT? THE CORRECT ONE WILL OPEN THIS CHEST.

— THOUGHT.

WHEN IT COMES IN, FROM SEA TO SHORE, TWENTY PACES YOU WILL SEE, NO LESS, NO MORE.

— FOG.

WHEN IT IS DOWN, IT IS LOWER THAN A HORSE'S BELLY. WHEN IT IS UP, IT IS HIGHER THAN A HORSE'S BACK.

— SADDLE.

WHEN IT IS STOUT, PEOPLE GLADLY TREAD. WHEN IT IS THIN, PEOPLE WALK IN DREAD.

— BRIDGE.

WHEN PEOPLE COME FOR ME TO MEET, THEY COME TO ME WITH HEAVY FEET. THE ONE I HOLD, WHEN I GET MY CHANCE, WILL TURN AND SPIN, AND START TO DANCE.

— GALLOWS.

WHEN THEY ARE CAUGHT, THEY ARE THROWN AWAY. WHEN THEY ESCAPE, YOU ITCH ALL DAY.

— FLEAS.

WHERE ONCE THERE WERE THREE, NOW ONLY ARE TWO. ANCIENT KIN OURS, WHOM WE SENT TO THEIR DOOM.

— GLAMREDHEL.

WHO WORKS WHEN HE PLAYS, AND PLAYS WHEN HE WORK?

— BARD.

WHOEVER HAS IT IS ANGRY, WHOEVER LOSES IT IS ANGRIER, WHOEVER WINS IT HAS IT NO MORE.

— DISPUTE.

**B**



**WIDOWS AND ORPHANTS, PARENTS AND KIN. THIS IS  
DISTURBED MOST BY RIOTS AND WAR.**

**— PEACE.**

**WITH FLASHING SWORD AND BOOMING CRY, WITH DARK-  
NESS STAINING LAND AND SKY, THE ARMY COMES, PRE-  
PARED TO DIE. SOLDIERS FALL IN GLISTENING DRESS, AS  
BATTLES ARE JOINED WITHOUT ADDRESS, SAVE COMFORT  
IN THE EARTH'S CARESS.**

**— RAIN.**

**WITH SHARP EDGE WIT AND POINTED POISE, IT CAN  
SETTLE DISPUTES WITHOUT A NOISE.**

**— SWORD.**

**WITH THIS ONE THING ALONE, YOU WILL HAVE DEFEATED  
EVEN THE STRONGEST FOE.**

**— VICTORY.**

**YOU CAN COUNT ON THEM, THOUGH SOME WOULD  
RATHER CURSE THEM. YOU CAN SPEAK DEAR TO THEM,  
THOUGH WELL ALL KNOWN IT IS JUST IN VAIN.**

**— DICE.**

**YOU CAN SEE IT IN WINTER, NEVER IN SUMMER. EVEN  
THOUGH IT IS AS LIGHT AS A FEATHER, THE MIGHTIEST  
MOREDHEL IN THE NORTH CAN'T HOLD IT FOR LONG.**

**— BREATH.**

**YOU CAN SPIN, WHEEL AND TWIST. BUT IT CAN TURN  
WITHOUT MOVING.**

**— MILK.**

**YOU HEAR IT SPEAK, FOR IT HAS A HARD TONGUE. BUT  
IT CANNOT BREATHE, FOR IT HAS NOT A LUNG.**

**— BELL.**

**YOU MUST KEEP THIS THING. ITS LOSS WILL AFFECT  
YOUR BROTHERS, FOR ONCE YOURS IS LOST, IT WILL  
SOON BE LOST BY OTHERS.**

**— TEMPER.**

**YOU SEE IT ABOUT ME IN FIELD AND TOWN, IT CANNOT  
GET UP, BUT WILL OFTEN FALL DOWN.**

**— RAIN.**

**YOU SEEK IT OUT, WHEN YOUR HUNGER'S RIPE. IT SITS  
ON FOUR LEGS, AND SMOKES A PIPE.**

**— STOVE.**

**YOU TIE THESE THINGS, BEFORE YOU GO. AND UNTIL THEM, AFTER YOU STOP.**

— **SHOES.**

**YOU WILL INVITE HIM INTO YOUR HOUSE, YET YOU KNOW HIM NOT. ONCE YOU GET TO KNOW HIM, THIS THING HE WILL NO LONGER BE.**

— **STRANGER.**

**B**

## ВАЖНЕЙШИЕ ЗАКЛЯТИЯ

**DRAGON BREATH** — создает туман, непроницаемый для чужого взгляда (чтобы прокрасться мимо врагов).

**CANDLE GLOW** — освещение под землей.

**STARDUSK** — освещение на поверхности.

**FLAMECAST** — выстрел огненным шаром. Тяжелое поражение цели и легкие — в некотором радиусе.

**SKYFIRE** — удар молнии. Действует лишь на поверхности, если у врага есть металлические предметы.

**SCENT OF SARIG** — позволяет чувствовать ловушки в сундуках.

**EYES OF ISHAP** — показывает на карте дома, сундуки, могилы и пни, т.е. то, в чем могут находиться полезные предметы.

**NIGHTFINGERS** — позволяет в бою стянуть у врага предметы, которыми он не пользуется непосредственно (например, арбалетные стрелы). Для заклятия надо иметь Руку Славы (**GLORY HAND**).

**TOUCH OF LIMS-KRAGMA** — убивает одного врага.

**RIVER SONG** — вызывает в бой одну русалку, которая будет сражаться на вашей стороне.

**MIND MELT** — атакует разум врага. Особенно эффективно против гоблинов, троллей и ведьм.

**BANE OF THE BLACK SLAYERS** — поражает только Черных Убийц (**BLACK SLAYERS**) — Ночных Ястребов-Зомби.

**UNION** — позволяет читать моредхельские надписи (на моредхельских сундуках, например). Заклятие понадобится в пятой и седьмой главах, где не будет Гората.

**AND THE LIGHT SHALL LIE** — превращает мага в моредхела (понадобится в четвертой главе).

**FETTERS OF RIME** — парализует врага.

**STRENGTH DRAIN** — перекачивание силы от врага к магу.

**EVIL SEEK** — выстрел, поражающий почти всех врагов по очереди.

# ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИДКЕМИИ

## Глава 1

Ваша цель — добраться до дворца принца Аруты в Крондоре. Дойдя до города, вы обнаружите, что ворота дворца заклинило. Идите в канализацию и найдите там Джеймса. Он даст вам ключ от люка. Найдите люк (одна из лестниц наверх), откройте замок (если это нужный люк) и — глава окончена.

## Глава 2

Цель — добраться до таверны «**BLACK SHEEP**» в городе **ROMNEY**. Дойдя до города (по дороге, еще в канализации Крондора, к вам присоединится Овин), вы обнаружите, что вас не пускают без печатей **GLAZER'S GUILD**. Идите на запад от селения **LYTON**, и в сарае Макса Фибера (**MAX FEEBER**) найдете четыре печати. Информацию об этом можно найти в сундуке возле города **SILDEN**, но при этом враги заразят вас чумой, поэтому поверьте на слово. Найдя печати, идите опять в **ROMNEY**. Страж (Митчелл Уэйлэндер, он вам еще встретится) пропустит вас, и глава закончится, едва вы найдете в таверне груду трупов.

## Глава 3

Цель — найти убийц солдат из таверны. У вас две улики — подозрная труба и паук с ядом (кстати, очень полезные штуковины!). Но можно все делать и без улик. Идите в храм бога **KANOOLI** к северу от села **KENTING RUSH**, поговорите, затем идите в само село, найдите дом прелата и поговорите с ним, вернитесь в храм, положите всю еду в мешок и отдохайте, пока не проголодаетесь. Теперь войдите в храм и опять поговорите. Вам скажут, что глава Ночных Ястребов (Гильдия Наемных Убийц) — купец Навон ду'Сандау. Идите по дороге на юг от храма — он встретится вам посередине деревни. Убейте его и возьмите ключ. Купите ключ **VIRTUE KEY**, если у вас его нет, и откройте кентинграшский колодец. Там найдете шахматную фигуру-коня. Идите на юг. Найдя храм бога **BANATH**, вернитесь чуть на север и по берегу дойдите до водопада. Поставьте коня на шахматную доску — откроется потайной ход. Там, в северо-восточном направлении, будет комната Навона. Откройте ее ключом, взятым с его тела, и наберите на сундуке **DARKNESS**.

## Глава 4

Цель — спастись из Северных Земель и вернуться в Королевство. Для начала откройте сундуки и возьмите свое снаряжение. Те-

перь откройте восточную дверь ключом **GUILDIS THORN**. Если у вас такого нет — идите через северную дверь и снимите его с трупа одного из врагов. За восточной дверью найдите ключ **INTERCEPTOR**. Вернитесь в первый зал и откройте этим ключом южную дверь. Идите в юго-западном направлении — пока не найдете лестницу на первый этаж. На северо-востоке находится выход наружу. Теперь идите в город **ARMANGAR**. В таверне **THE GIANT'S BROTH** поговорите с Ирмелином. Теперь идите к востоку от города, за горами найдете нефтяную шахту. Окажетесь внутри — идите на северо-запад. Найдя Обхара, вернитесь и идите на север (от входа). Найдите в сундуке три противогаза (или что-то в этом духе) и вернитесь к Обхару. Дайте ему одну из масок, остальные распределите между двумя героями и идите от Обхара на север к реке. Она вынесет вас на поверхность. Теперь, взяв у Ирмелина награду, дуйте далеко на восток. К западу от перекрестка, где расходятся пути на **CAERN**, **RAGLAM** и **WYKE**, за холмом, стоит дом ведьмы Куллич — бывшей жены Гората. Она научит Овина заклятию **AND THE LIGHT SHALL LIE**. Теперь идите опять к Арменгару и далее — на юг. Дойдя до моста и не сказав стражам пароль, вернитесь на север к селу **HARLECH** и наложите вышеупомянутое заклятие. Идите осторожно, следя за символом вверху экрана (символ действия заклятия). Как только погаснет, накладывайте вновь! Найдя Мореульфа, заверьте его, что вы посланцы Делехана, и спросите про пароль (**SERPENT SLAYER**). Теперь идите вновь к мосту — вас пропустят. Убейте врагов — и глава закончена.

B

## Глава 5

Ваша цель — помочь в обороне замка **NORTHWARDEN**. Сначала идите в замок и побеседуйте с бароном Габотом. Теперь купите в лавке яд Колтари и идите на юг. На перекрестке дорог на **DENCAMP-ON-THE-TEETH** и **KENTING RUSH** найдете герцога Мартина. Далее будете выполнять его задания.

1. Отравите купленным ядом пищу в сундуках за холмом (несколько шагов к северо-западу от герцога). Пароли — **ONION**, **OUTSIDE** и **DOOR**.
2. Возвратите менестреля Тампи в замок. Он в сарае к востоку от **DENCAMP-ON-THE-TEETH**. Чтобы помочь ему, принесите **GEOMANCY STONES** из пещеры к востоку (лежат в сундуке, в дальнем конце пещер). Он даст три алмаза, продайте их в **DENCAMP** (здесь вдвое дороже, чем в замке).
3. Добудьте военные планы моредхелов. Идите на северо-запад от развилки дороги на замок. Дойдете до гоблинов у перевала — заплатите 2000 монет, они станут служить вам. Далее идите в **RAGLAM**. Войдите в таверну и напейтесь. Теперь войдите в дом

инженера (справа от таверны), и если вы плохо играете на лютне (от спиртного) — он скажет вам, где деталь катапульти. А деталь к западу, в сундуке с ловушкой у моста. Идите к катапульте (к юго-востоку от **RAGLAM**, у дороги — в общем, вы ее уже видели) и поставьте деталь на место, затем шарахните по селу — попадете прямо в дом вражьего полководца и убьете его. Идите в этот дом, возьмите планы (и, кстати, очень хороший меч). Вернитесь обратно через перевал.

4. Убейте шесть моредхельских чародеев к юго-западу от **DEN-CAMP** (у дома с колодцем).

5. Поговорив с герцогом (а это надо делать после каждого задания), идите в замок.

## Глава 6

Цель — поиск Книги Макроса.

Для начала надо помочь аббату Грейвзу в **MALAC'S CROSS**. Найдя его, идите в **SLOOP** и ищите Митчелла Уэйлэндера. Взяв письмо, вернитесь к аббату. Теперь идите к Крондору и возьмите с трупа возле города ключ. Идите в **EGGLEY** и откройте ключом магазин. Там будет карта подземелий под **SARTH**. Идите в **SARTH**, там пройдете через нижний ярус подземелий и через выход в бывшие гномьи шахты попадете в библиотеку. Обыщите полки.

Теперь найдите гномьи шахты возле **LAMUT** и сквозь них (придется спуститься на второй этаж) проберитесь в Эльвандар. Идите далеко на север от входа и в итоге найдете принца Калина (в ущелье за узким проходом с ловушкой, магом-моредхелом и вивернами).

Затем пересекайте реку и идите на запад, пока вас не предупредят, что впереди — **SLEEPING GLADES**. Тогда сверните на север, а перешлившись в горы — на восток. Там найдете правителей эльфов.

## Глава 7

Цель — найти машину-телепортер. Перейдите через мост и идите далее на юго-восток. Поговорите с Обхаром — он даст ценные сведения. Убейте гоблинов у моста и идите за мостом на восток. Встретите Мореульфа и опять залечите его (на роду у него написано, что ли — быть обманутым людьми Аруты?). В общем, идите на юго-запад и в ущелье найдете сундук с паролем **VICTORY**. Оттуда — на север, к дому сквайра Филиппа. Убив гоблинов, возьмите у сквайра штуковину и вернитесь к месту старта, оттуда идите на юг, к горам, отделяющим от материка небольшой мыс. Центральная их часть — иллюзия, пройдя сквозь нее, сверните на восток. Убейте моредхелов и киньте сквайрову штуковину в машину (при этом Патрус погибнет).

## Глава 8

Цель — найти Пуга и его дочку, Гамину. Дело происходит на таинственном острове в другом измерении. Идите на северо-восток. В одном шатре будет карта острова, в другом — посох, только с помощью которого Овин сможет колдовать, натерев его манной, добытой из золотых кристаллов. Идите на восток и найдите чашу Рллн-Скппа. Отнесите ее на север, к колоннам, а потом щелкните на нее — телепортируетесь к шатру с Пугом внутри. К северу от реки, у мостов, найдите вход в пещеру. Внутри, в клетке, содержится Гамина.

## Глава 9

Цель — убить шесть магов и остановить колдуна Макалу. На теле убитого гоблина найдете ключ **WARD OF RALEN-SHED**. Пройдите через северную дверь и в северо-восточном направлении обнаружите **ORACLE OF AAL**. Теперь идите на второй уровень пещер и ищите колдунов по всему этажу.

Принц Арута и все прогрессивное человечество Королевства полагаются на вас!

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Betrayal at Krondor  
Год: 1993  
Фирма: Dynamix  
Размер архива: 8,8 Mb  
Размер на диске: 14,1 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, мышь

# BIOFORGE

Прекрасно закрученная научно-фантастическая интрига «Bioforge» не выливается на игрока в один момент, захлестывая потоком информации, а разворачивается постепенно. Разрозненные обрывки собранной информации складываются в стройную картину лишь под самый конец. Автором сценария был профессиональный писатель-фантаст, так что чтение многочисленных текстов в игре, хотя и необязательно, в значительной степени работает на облик программы и ее восприятие. По жанру «Bioforge» — типичная приключенческая игра, но в ней присутствуют элементы динамики и даже единоборств. «Bioforge» лишний раз работает на высокую репутацию фирмы «Origin».

От капель воды с потолка вы приходите в сознание и видите перед собой голые стены, медицинскую аппаратуру и висящий в воздухе агрегат, который настойчиво приказывает лечь на место и угрожает репрессиями за неповиновение... Что это, тюремная камера или больничная палата? Кто вы и откуда? Почему ваше тело наполовину превращено в механизм и покрыто стальной броней? Память почти пуста и не дает никаких ответов. Расправа с надоедливym механизмом-«медбратом» оказывается быстрой; по крайней мере, приемы карате хранятся где-то в подсознании и вовремя вспомнились. Вот найденный в камере электронный блокнот. Он хранит загадочную фразу: «Они могут изуродовать мою плоть, но дух мой останется невредимым...» Киборг-«терминатор» отправляется на поиски своей личности и своих воспоминаний.

Все происходящее с ним предстает перед игроком в полноценном трехмерном виде. Вы видите мятежного киборга и его окружение со стороны, причем ракурс меняется в зависимости от его положения — словно в кино, где режиссер выбирает самую выигрышную и эффектную позицию для камеры. Все персонажи синтезируются и обсчитываются во время самой игры; их движения, будь то ходьба, бег или поединок, выглядят довольно естественно и свободно.

Классическим случаем применения похожей методики были игры серии «Alone in the Dark», но «Bioforge» отличается значительно более высоким качеством: персонажи представляют собой нечто значительно большее, чем простую совокупность многогранников. Для записи движений был использован специальный аппаратно-программный комплекс с поэтичным названием «Flock of Birds» («Птичья стая»); в нем информация снимается с актера, одетого в набитый электроникой и разнообразными датчиками костюм. Эти данные и легли затем в основу графического ядра «Bioforge».

## Управление

В самом начале игры необходимо выбрать уровень сложности. Рекомендуется пользоваться уровнем **EASY** — прочие отличаются от него лишь более живучими и подвижными врагами, а сложность головоломок и сюжет остаются теми же.

Чаще всего вам придется управлять действиями главного героя, киборга Лекса, в виде «со стороны». Клавиши со стрелками на цифровой клавиатуре (keypad) позволяют Лексу перемещаться в трехмерном игровом мире: ходить, разворачиваться и т.д. Если стрелка вверх нажата вместе с клавишей **SHIFT**, Лекс не ходит, а бежит (это очень часто понадобится по ходу игры).

Клавиша **C** переводит Лекса из обычного режима в боевой и обратно. В боевом режиме Лекс сражается с противниками при помощи комбинаций клавиш **CTRL** и **ALT** со стрелками на цифровой клавиатуре (**CTRL** — удары ногами, **ALT** — удары руками и предметами).

Клавиша **ENTER** позволяет поднимать с земли предметы или наоборот — бросать их на землю.

Клавиша **SPACE** позволяет применить предмет, который Лекс в данный момент держит в руке, или же совершать действия вроде открывания дверей и так далее. Способ, которым будет применен предмет, выбирает сам компьютер — во всяком случае, применение оказывается вполне осмысленным и предсказуемым.

Клавиша **P** вызывает функции компьютера Лекса. В нем работа осуществляется уже мышью, причем курсор имеет вид трехпалой руки. Щелчок кнопки мыши на **EXIT** или нажатие клавиши **ESC** вызывают возврат к меню предыдущего уровня.

Имеются следующие пункты:

— **INVENTORY** (ускоренный вызов — клавиша **I**) — предметы Лекса. Щелчок кнопки мыши на стрелках наверху справа перебирает различные предметы, **READY** позволяет взять предмет в руки для использования;

— **JOURNAL** (ускоренный вызов — клавиша **J**) — журнал с записками Лекса. Новые пункты появляются в нем по мере развития сюжета, и их появление сопровождается музыкальным сигналом. Читать их необязательно, но очень интересно;

— **DIAGNOSTICS** (ускоренный вызов — клавиша **D**) — диагностика работы систем. Содержит индикаторы:

**HEALTH** (здоровье) — значение от 0 до 100. Восстановить потерянное здоровье можно либо применением аптечек, либо функцией биовосстановления (о ней — чуть ниже);

**ENERGY** (энергия) — значение от 0 до 100. Заряд батареи Лекса;





**PFD PROTOTYPE** (прототип **PFD**) — заряд внутреннего оружия;

**BIOLOGICAL REPAIR** — статус биологического восстановления. В нормальном состоянии равен **INACTIVE**. Щелчок кнопки мыши приводит к тому, что индикатор меняет статус на **ACTIVE**, а здоровье увеличивается за счет понижения энергии;

— **OPTIONS** (ускоренный вызов — клавиша **O**) — общесистемные функции (символы перечислены слева направо):

выход из игры в DOS (ускоренный вызов — **ALT + X**);

сохранение игры (ускоренный вызов — клавиша **S**);

регулировка громкости музыки и звуковых эффектов;

восстановление игры (ускоренный вызов — клавиша **L**);

возврат к игре;

**GAMMA** — гамма-коррекция яркости изображения;

**CREDITS** — о том, кого следует благодарить за полученное от игры удовольствие.

## ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ

### Тюрьма

Как только придете в себя, немедленно переходите в боевой режим и избивайте медицинского робота, чтобы он не смог сделать укол снотворного. В итоге робот отлетает к силовому полю в дверном проеме и там взрывается. Подберите на полу дневник и прочитайте его, прихватите также кусок мяса. Во время сбоя в силовом поле бегите наружу, в коридор.

Подойдите к единственной населенной камере. На полу лежит оторванная рука. Пока что она вам не особенно нужна, однако ее можно будет при желании использовать вместо дубины. Снова улучите момент, когда поле погаснет, и бегите через дверь. Как только вы окажетесь в комнате, безумный пленник нападет, поэтому бросьте на пол мясо, чтобы отвлечь его. Времени хватит на то, чтобы подобрать дневник, фотографию и вилку. Как только вы схватите вилку, пленник снова нападет; можно убить его или просто убежать из камеры.

В коридоре попробуйте выломать большую дверь рядом с камерой; это не получится, однако дверь немного поддастся, а из панели в стене посыпятся искры. Вскройте панель вилкой; внутри находится несложная головоломка.

Передвигайте квадраты так, чтобы они образовали связь между красными диодами. Если вам не хочется возиться с головоломкой,

то полное ее решение приведено в дневнике безумного пленника. После того, как код будет введен, взломайте дверь.

## Центр управления

Осмотрите мониторы у стены и отключите силовое поле в камере №4. Это позволит вам включить медицинского робота с панели на столе и подвести его поближе. Бросьте на пол оторванную руку, с помощью панели подведите к ней робота и включите его захватный манипулятор. Установите робота так, чтобы рука была прижата к сканеру у закрытой двери. Сходите в камеру №4, подберите дневник и прочитайте его — там указан код. Можно также подобрать флейту и поиграть на ней — это добавит несколько новых записей в журнале.

Вернитесь в Центр управления, введите этот код на панели системы безопасности и отведите робота немного назад, чтобы встать туда самому — дверь откроется лишь под тяжестью вашего тела.

## Коридор

Бегите в коридор и спрячьтесь возле лифта, чтобы большой робот вас не заметил. Когда он пройдет мимо, бегите дальше по коридору, в комнату с криокамерами справа. Есть и более прямолинейный, но одновременно и более сложный способ — просто бежать по коридору зигзагами, чтобы выстрелы робота не попадали в цель.

## Криокамеры

Осмотрите монитор слева от двери, потом пройдите в ее дальний конец и нажмите красную кнопку, чтобы открыть диафрагму в полу. Поверните кран, чтобы повысить температуру в криокамерах, после чего снова заверните кран и закройте диафрагму. Вернитесь к монитору и снова осмотрите его — на этот раз из криокамеры вылезет кибер-монстр и нападет. Отбегите в дальний конец помещения и там бейте монстра до тех пор, пока он не приляжет отдохнуть на диафрагму (лежит он не так уж долго, так что не мешкайте). Нажмите кнопку, чтобы монстр свалился вниз и начал драку с местным чудовищем. Полейте драчунов жидким азотом, заверните кран и спускайтесь по лестнице (клавиша **SPACE**).

## Канализация

Идите по навесному мостику до тех пор, пока не доберетесь до двух дыр в стенах. Поднимитесь к правой дыре (для этого нужно



очень точно встать в нужном месте), там вы столкнетесь со стражником — его придется убить, чтобы получить бластер. Возвращайтесь в комнату с криокамерами и по коридору бегите к лифту. Чтобы убить робота, нужно найти «мертвую зону», в которой его выстрелы не поражают вас, и аккуратно, не высовываясь, всадить в него шесть-семь выстрелов из бластера. Первые попытки могут оказаться неудачными — пробуйте снова. Это трудно, но вполне реально. Прикончив робота, зайдите в лифт и выберите Первый уровень.

## Первый уровень

Когда дверь откроется, не спешите выходить! Из бластера стреляйте в стены, так, чтобы выстрелы отражались и уничтожили двух дроидов-охранников снаружи. Постарайтесь не повредить себя самого! Когда дроиды взорвутся, осторожно подойдите поближе к двери и прикончите еще двоих — на этот раз ваши выстрелы должны отражаться от окон. Точно таким же способом расправьтесь и с двумя оставшимися дроидами. Чтобы пострелять из большой пушки, дайте пару пинков стражнику — он включит пушку. Не перестарайтесь, от мертвого стражника пользы не будет! Из пушки расстреляйте оба десантных корабля. Убейте стражника, вернитесь к лифту и отправляйтесь на Третий уровень.

## Третий уровень

Не выходя из лифта, встаньте в уголок, где робот вас не достанет, и расстреляйте его уже знакомым способом — с отражением выстрелов от стенок. Из лифта идите в операционную.

## Операционная

Встреча с доктором Мастабой кончается временной потерей сознания. Когда придете в себя, у вас пропадет бластер, но позднее вы сможете снова добыть себе оружие в бою. Поговорите с привязанным к столу Даном и, когда он попросит убить его, покажите ему фотографию девушки. Найдите и заберите батарею и аптечку и, если желаете, прочитайте информацию с компьютеров. Выходите и ступайте в комнату, расположенную в конце коридора.

## Комната в конце коридора

Убейте стражника и облачитесь в скафандр с помощью машины в глубине зала. Пройдите на нижнюю платформу и используйте терминал, чтобы спуститься вниз. Убейте стражника, подберите с пола его рацию, а также загадочный куб и голубую батарею из носового отделения корабля. Вернитесь наверх и осмотрите

монитор реактора, чтобы узнать код доступа. Найдите панель управления ремонтным роботом, проведите его через воздушный шлюз в камеру реактора. Столкните им с платформы второго робота.

## Реактор

Чтобы войти сюда и остаться в живых, необходимо носить скафандр. Время здесь оказывается очень важным, поэтому сохраните игру и включите световой мост. Бегите по мосту и дважды выстрелите в Дрогга, потом пробегите небольшой кружок, чтобы привлечь его внимание, и немедленно бегите обратно по мосту. Выключите мост, когда Дрогг будет бежать по нему. Если к этому моменту компьютер известит вас, что до взрыва реактора остается полминуты, стоит восстановить игру и попробовать снова. Снова включите мост и бегите к реактору. Потяните за два рычага, расположенных на боковых колоннах, а затем с консоли введите код реактора 125. После того, как разрушение реактора будет остановлено, возвращайтесь в лифт и поезжайте на уровень №4.

## Четвертый уровень

Из дальнего конца коридора выходит большой робот-охранник. Как только ролик закончится и вы обретете свободу действий, начинайте стрелять, да не промахнитесь — второго шанса не будет. Несколько выстрелов приканчивают вашего противника. Бегите к двери в дальнем конце и откройте ее, решив несложную головоломку — с помощью кнопок необходимо выставить на панели узор в виде светящегося кольца.

## Посадочная площадка

Идите налево и на лифте спуститесь на узкий карниз. Бегите по карнизу, мимо дроидов, пока не пробежите туннель и не окажетесь над озером с кислотой. Прямо перед вами два серых каменных блока — они послужат ступеньками. Спуститесь на нижний из них и используйте куб (телепортирующее устройство), чтобы добраться до сбитого десантного корабля.

## В десантном корабле

Как только вы подойдете к большой двери, оттуда выйдет капитан. Сражайтесь с ним и убейте, подберите большой бластер и электронный ключ. Откройте ключом запертую дверь и используйте монитор, расположенный на ступенях. Запустите ракету в каменный столб и подождите, пока чудовище озера не подплывет поближе к месту взрыва. Еще пара ракет прикончит монстра и заодно позволит создать небольшой мостик из его труп. Возьмите



аптечку и выходите из корабля. Сохраните игру, приготовьте куб-телепортатор и возьмите боеголовку из ракеты возле корабля. Как можно скорее бегите направо, переберитесь через озеро на карниз и бегите к туннелю. У вас должно быть достаточно времени, чтобы бросить боеголовку перед закрытой стальной дверью и выбежать из тоннеля. После взрыва вернитесь в туннель, который приведет в зону раскопок.

## Зона раскопок

Спасите доктора Эшер от летающего «комара» — можно расстрелять его или прибить голыми руками. Подойдите к доктору, дайте ей аптечку и получите машину-переводчик с языка местной цивилизации; переводчик окажется полезным в храме, скрытом за каменными блоками в озере. Оставьте доктора и идите в соседний зал.

## Гробница

Откуда-то сверху обрушивается Дрогг; избежите его, и он позорно убежит. Подойдите к открытому саркофагу, решите цветовую головоломку (вам нужно совместить цвета на верхнем и нижнем ромбах) и возьмите из саркофага устройство — если применить его на входе в трубу в соседнем зале, вы сможете путешествовать по трубе.

## Центральный зал

Воспользуйтесь пультом в центре зала, чтобы включить остальные трубы — для этого нужно набрать на пульте узор, соответствующий рисунку над входом в трубу. Не пытайтесь включать верхние трубы — это кончится лишь сражениями с бесчисленной армией «комаров». Вам прежде всего необходимо включить левую трубу, которая ведет в Зал невесомости.

## Зал невесомости

Вы не можете управлять своими перемещениями, но выстрел из большого бластера придаст телу реактивный импульс. Стеляя в правильном направлении и разгоняясь, вы сможете в итоге залететь в трубу напротив.

## Камера Дрогга

В полу камеры есть непрочное место, в котором можно провалиться, так что ступайте осторожно. Настало время решающего поединка с Дроггом — подойдите к нему, сбейте его наземь

ударом бластера и пинайте, чтобы он не смог встать. Из убитого Дрогга выпадет мерцающий куб — включите его, чтобы получить новую мощную защиту и пройти через силовое поле.

## Город Чужих

Перед вами — огромная пещера, бывшая когда-то городом. Используйте панель слева и решите головоломку, нажимая цвета в следующем порядке: зеленый, красный, пурпурный, желтый, синий, оранжевый, синий, пурпурный, желтый, красный, зеленый, пурпурный, оранжевый, желтый, красный, пурпурный, красный, зеленый, пурпурный. Когда вся внутренняя часть контура будет заполнена цветом, к вам приблизится миролюбивый чужак и вручит батарею. Не убивайте его, это жестоко и бессмысленно! Поменяйте батарею с той, что установлена у вас в ноге, и направляйтесь через Зал невесомости к Центральному залу. Батарея позволяет вам пользоваться вашим внутренним оружием (PFD), но не стоит злоупотреблять им — энергия еще понадобится. В Центральном зале откройте трубу, ведущую в зал с Гравитационными кольцами, и летите туда.

## Гравитационные кольца

Уклоняясь от летящего мусора, наступайте на стрелки в полу, чтобы изменять положение колец. Если перенумеровать кольца слева направо цифрами **1...6**, то правильным порядком будет **1, 6, 4, 1**. Когда кольца совместятся и на заднем плане откроется колоссальное отверстие, выходите из зала через трубу.

## Центральный зал

Вы можете вернуться в зону раскопок — только для того, чтобы убедиться: шлюз разрушен, а доктора похитили (зато можно прочесть ее дневник). В Центральном зале с пульта откройте трубу, ведущую в храм. Используйте пролом возле трубы, чтобы увидеть происходящее в храме. Верхней кнопкой откройте портал и, когда десантник заглянет в дыру, нажмите нижнюю кнопку и придавите его. Снова откройте портал... Второй десантник бросит туда гранату. Когда граната прилетит к вам, быстро поднимите ее и киньте обратно. Задержка приведет к тому, что граната взорвется в трубе, а не на поверхности. Включите свое защитное поле с помощью куба, после чего по трубе выбирайтесь на поверхность. Выходите из храма и бегите по карнизу к посадочной площадке. По пути вам попадется несколько десантников — что с ними делать, вы уже прекрасно знаете. На карнизе будет место, в котором нужно умело чередовать бег и остановки — иначе выстрелы сбросят вас с карниза. У одного из поверженных десантников вы найдете дневник с новым кодом для двери шлюза.

Откройте дверь узором из двух светящихся горизонтальных линий сверху и снизу и на лифте поднимитесь на уровень №3.

## Третий уровень

Убейте десантника, который стережет коридор, потом, если есть желание, отправляйтесь в операционную и поройтесь в секретной информации на компьютере. Через зал в конце коридора спуститесь вниз, к кораблю, замените заряженную батарею в ноге на ту, что была оставлена вами на полу. Установите батарею чужака в корабле и садитесь в кабину. Если в батарее осталось достаточно энергии, окончание последует автоматически. Однако сюжет остается отчасти незавершенным, да и вопросов остается более, чем достаточно — а значит, придется ждать «Bioforge—2».

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Bioforge  
Год: 1994  
Фирма: Origin  
Размер архива: 46,9 Mb  
Размер на CD: 106 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура

# BRETT HULL HOCKEY 95

Хоккей на IBM — редкий и очень желанный гость. Тем более хороший, сделанный на совесть и с любовью явно настоящими знатоками. Фирма «Accolade», давно и небезуспешно разрабатывающая спортивную тематику, выпустила в 1995 г. новую игру «Brett Hull Hockey 95». У «Electronic Arts», до настоящего времени монополизировавшей хоккейную тематику, появился серьезный и достойный конкурент. Сравнение последних программ двух известнейших фирм напрашивается само собой, и мы поговорим об этом, но несколько позже.

А сначала давайте познакомимся с продуктом от «Accolade». Прежде всего отметим, что игра лицензирована Ассоциацией профсоюза игроков Национальной Хоккейной Лиги. А это значит, — все, с чем вы будете иметь дело, является самым что ни на есть настоящим. Реальные команды Лиги по состоянию на 1993/94 гг. (правда, без названий), полные составы, оригинальные (соответствующие действительности) структура сезона и игровой календарь для всех участников чемпионата — все это составляет основу «Brett Hull Hockey 95». Сила команд находится в прямой зависимости от официального рейтинга НХЛ, уровень мастерства каждого игрока прямо пропорционален данным его реального прототипа. Наконец, в игре соблюдаются почти все основные правила настоящего хоккея. И последнее — сезон длится долго (более ста игр), так что вы сможете растянуть удовольствие на пару месяцев.

Итак, запустив программу, не торопитесь нажимать на кнопки. Живой Бретт Халл покажет вам, как надо играть в хоккей. И он, и создатели игры все сделали очень стильно. Гол хорош, а режим реального видео еще лучше.

После нажатия любой кнопки вы окажетесь в начальном меню программы.

## CONTROL OPTION

Здесь можно выбрать устройство, с помощью которого вы будете управлять программой.

— **KEYBOARD.**

Для игрока №1 (**PLAYER ONE**).

Перемещение игроков осуществляется с помощью номерных клавиш на клавиатуре **KEYPAD**:

**7** — вперед/влево;



- 8** — вперед;
- 9** — вперед/вправо;
- 4** — влево;
- 6** — вправо;
- 1** — назад/влево;
- 2** — назад;
- 3** — назад/вправо.

Можно, конечно, для большего удобства использовать и клавиши управления курсором, но в этом случае движения по диагонали не будет.

В обороне (без шайбы):

«.» — перевести управление на другого игрока;

/ — чистый отбор шайбы при помощи клюшки;

**RSHIFT** — жесткий силовой прием. Этой кнопкой можно несколько увеличить скорость перемещения игрока, находящегося без шайбы под вашим управлением.

В атаке (с шайбой):

«.» — пас партнеру. Передача делается строго в том направлении, в котором находится отдающий игрок. Малейшая неточность приводит к потере шайбы. Передача всегда осуществляется понизу;

/ — кистевой бросок по воротам (быстрый, без замаха). Шайба летит не очень быстро, верхом, точно в направлении ворот соперника;

**RSHIFT** — мощный шелчок. В принципе, от расположения бьющего игрока относительно ворот точность не зависит. (Не только, в принципе. Об этом позже.)

**F5...F8** — смена пятерок (как перед вбрасыванием, так и во время игры).

**ESC** — в меню: возвращает к предыдущим опциям;

— в игре: вход в игровое меню (в момент остановки матча не действует).

Для игрока №2 (**PLAYER TWO**).

Перемещение игроков производится при помощи следующих клавиш:

- Q** — вперед/влево;
- W** — вперед;
- E** — вперед/вправо;

**A** — влево;

**D** — вправо;

**Z** — назад/влево;

**X** — назад;

**C** — назад/вправо.

В обороне:

**TAB** — сменить управление игроком;

**CAPS LOCK** — отбор шайбы клюшкой;

**LSHIFT** — силовой прием.

В атаке:

**TAB** — пас;

**CAPS LOCK** — кистевой бросок;

**LSHIFT** — щелчок;

**F1...F4** — смена звеньев команды;

Данная расстановка клавиш действует при парной игре друг против друга.

Если вы играете против компьютера (все равно, товарищеский ли матч или встречу чемпионата), управление осуществляется в варианте **PLAYER ONE**, но с одним отличием: составы пятерок меняются кнопками **F1...F4**.

Вместо клавиатуры можно выбрать джойстик, обычный, двухкнопочный, или четырехкнопочный **GAME PAD**.

На простом джойстике кнопки распределены следующим образом:

**A** — перевод управления/пас;

**B** — чистый отбор/кистевой бросок;

**A + B** (одновременно) — силовой прием/щелчок.

## ONE PLAYER HOME

Меню выбора варианта игры. По умолчанию всегда появляется один игрок — хозяин поля. Помимо этого возможны и другие режимы:

— **ONE PLAYER AWAY** — тоже, но в гостях;

— **TWO PLAYERS** — матч с участием двух играющих;

— **DEMO MODE** — демонстрационный режим. Встреча проходит без вашего участия, но только после всех выбранных вами установок.

## MAIN MENU

**REGULAR GAME** — установить характер встречи:

- **REGULAR** — товарищеская встреча;
- **NEW SEASON 11 GAMES** — начать новый сезон, короткий, состоящий всего из одиннадцати матчей;
- **NEW SEASON 42 GAMES** — новый сезон на сорок две игры (половина турнирной дистанции);
- **NEW SEASON 84 GAMES** — полный чемпионат НХЛ;
- **NEW PLAYOFF 3 GAMES** — игры на Кубок Стенли. Три матча, до двух побед одной из команд;
- **NEW PLAYOFF 5 GAMES** — то же, но пять игр до трех побед;
- **NEW PLAYOFF 7 GAMES** — полный вариант розыгрыша Кубка Стенли — максимум семь встреч до четырех побед одной из сторон.

Выбор сезона или кубка осуществляется в самую последнюю очередь. В противном случае, при переводе курсора на любую другую опцию автоматически начнется загрузка сезона без настройки других важнейших параметров основного меню.

**CHOOSE TEAMS** — выбор команд для товарищеской игры. Нажав **ENTER**, вы войдете в красочное подменю, где с помощью клавиш курсора можете выбрать команду-хозяина и гостя. (Перемещение **HOME/AWAY** — влево/вправо. Выбор соперников — вверх/вниз. **ENTER** — возврат в основное меню.) Опцию выбора команд можно изменить на **VIEW'93-94 STATS**. В этом случае вам предложат полную статистику всех игроков НХЛ по прошедшему сезону.

В таблице семь колонок. Перемещая курсор слева направо, можно посмотреть следующие данные:

- алфавитный список всех игроков лиги;
- **GOAL** — забитые голы;
- **ASSISTS** — результативные передачи;
- **POINTS** — набранные очки по системе гол + пас;
- **+/-** — статистика соотношения забитых и пропущенных шайб в то время, когда игрок находился на льду;
- **PENALTY MINS** — штрафные минуты;
- **GAME PLAYED** — количество сыгранных в регулярном чемпионате матчей.

Курсоры вверх/вниз перемещают вас по алфавитному списку игроков.

Статистические данные очень полезны. Не игнорируйте их, так как именно эти показатели и легли в основу моделирования каждого компьютерного игрока. Судя по ним, можно определить, насколько силен тот или иной игрок, чтобы впоследствии найти ему подходящее место в составе вашей команды.

**10 MIN. PERIODS** — продолжительность периода игры. Возможны четыре варианта — 2, 5, 10 и 20 мин. Наиболее оптимально, пожалуй, десять.

**OPTIONS** — настройка звукового сопровождения и основных параметров игры, связанных с правилами.

— **ANNOUNCER** — включение/выключение комментаторского канала. Невероятно, но факт — вся встреча, сколько бы она ни длилась, сопровождается комментариями «телевизионного» ведущего. Причем, все говорится по делу, о конкретных командах и игроках, находящихся на льду.

— **SOUND** — включение/выключение музыки и спецэффектов. Звук в игре очень хороший, абсолютно натуральный.

— **ICING** — включение/выключение фиксирования судьями проброса шайбы через все зоны с последующим вбрасыванием у ворот «провинившейся» команды.

— **OFFSIDES** — включение/выключение фиксирования положения «вне игры».

— **PENALTIES** — включение/выключение фиксирования нарушений правил, наказываемых удалениями.

— **LINE CHANGES** — смена пятерок в ходе матча:

**ON** — игроков меняете вы сами;

**OFF** — процессом управляет компьютер.

**LOAD GAME** — загрузка «отложенного» состояния. Если до этого вы записали игру или подписались в чемпионате после очередной встречи, с помощью этой опции вы можете продолжить борьбу с прерванного места.

**PLAY GAME** — собственно начало товарищеского матча.

Игровые меню и тонкости управления хоккеистами рассмотрим на примере официального чемпионата НХЛ, так как в этом режиме вы столкнетесь с некоторыми опциями, не встречающимися в товарищеских играх.

Итак, установив в **CONTROL OPTION** устройство управления (клавиатуру или джойстик), а в **MAIN MENU** — продолжительность периода и шесть режимов **OPTIONS**, выберите в основном меню **NEW SEASON**. Нажатие **ENTER** или любое перемещение курсора выведет вас в чемпионат лиги.



Сначала выберите команду, за которую будете играть в сезоне (**SEASON TEAM**). **HOME-AWAY** в данном случае показывает, в какой форме будут выступать ваши хоккеисты дома и в гостях. **ENTER** переведет вас в предыгровое меню, где вы сможете вновь откорректировать время периода и особенности правил.

**PLAY GAME** — начало матча. Пока хоккеисты приветствуют друг друга и зрителей, вы имеете возможность произвести важнейшие тренерские манипуляции в последнем предыгровом меню.

— **EDIT LINES** — корректировка сочетаний игроков в звеньях. Это один из решающих моментов, главное слагаемое успеха. Правильный подбор состава пятерок позволит даже не очень сильной команде сыграть достойно. Не ориентируйтесь особенно на классическую расстановку по умолчанию. Попробуйте создать свои связки. Делается это следующим образом: большую часть экрана занимают изображения фигурок хоккеистов с номерами и фамилиями, расположенные по звеньям **LINE 1, 2, 3 и 4**.

Слева направо в каждом звене:

- **D** — левый защитник;
- **LW** — левый крайний нападающий;
- **C** — центр нападения;
- **RW** — правый крайний нападающий;
- **D** — правый защитник.

На одном из игроков (по умолчанию — левый защитник первого звена) находится курсор замены. В левом верхнем углу приводятся игровые данные хоккеиста, засвеченного курсором, где:

- **SKATING** — скорость катания;
- **SHOOTING** — сила броска;
- **DEFENSE** — мастерство игры в обороне;
- **AGGRESSION** — агрессивность на льду, нацеленность на ворота соперника;
- **STRENGTH** — сила, прочность. Имеется в виду умение вести самому силовую борьбу и противостоять ей, оставаясь при этом на ногах.
- **PUCK CONTROL** — удерживание шайбы при единоборствах.

Слева внизу экрана находятся несколько игроков данного амплуа, из которых вы можете выбрать лучшего, перемещая курсор сверху вниз по списку. При этом в окне данных будут появляться показатели очередного хоккеиста, а сам он автоматически будет занимать место в той пятерке, где находится курсор замены. Выбрав первого игрока, переходите к следующему. Перемещение по фигуркам осуществляется курсорами влево/вправо.

Рекомендуем в первых двух пятерках собрать наиболее сильных хоккеистов, а третью сформировать из тех, кто лучше умеет защищаться, чтобы использовать их при игре в меньшинстве. Четвертое звено будет резервом, который в матче, в принципе, можно и не задействовать. Завершаются эксперименты с составом нажатием **ENTER** или кнопки **A** джойстика.

— **COACH TEAM** — опция, позволяющая выбрать на данную игру наиболее подходящую тактику, исходя из силы соперника и вашего подбора игроков.

Сила вашей и любой другой команды зависит от рейтинга **TEAM RATING** (в нижних углах экрана), который, в свою очередь, состоит из семи показателей, соответствующих данным хоккеистов — контроль шайбы, катание, бросок, защита, агрессивность и сила. Помимо этого уровень команды зависит и от мастерства вратаря **GOALFENDING**. Цифровые показатели приведены в предыгровом меню над рейтингом. Особенность «Brett Hull Hockey 95» состоит в том, что все эти данные, кроме вратаря, можно изменить, увеличив одни за счет уменьшения других. При этом командные действия претерпят существенные изменения, оставляя числовой рейтинг неизменным.

В меню **COACH TEAM** каждому командному умению соответствует одна из шести шкал. Внизу находится седьмая, накопительная. В нее можно «сбросить» некоторое количество потенциальных очков (тех показателей, которые вы хотите ослабить), а затем, выбрав позицию для усиления, перевести на нее «освободившиеся проценты». Манипуляции в этом меню осуществляются клавишами курсора, мышью или джойстиком (если он выбран средством управления).

От этих тренерских установок во многом будет зависеть построение командной игры. Советуем, прежде всего, усилить оборону (**DEFENSE**). В этом случае игроки, находящиеся не под вашим управлением (особенно защитники) не будут сломя голову рваться в чужую зону, а останутся несколько сзади, на подстраховке. Собственно говоря, это общепринятая НХЛовская практика, когда игрок обороны занимается исключительно разрушением.

Следующая позиция, о которой следует позаботиться — **STRENGTH**, сила. Игра до предела насыщена силовой борьбой, что соответствует стилю северо-американского хоккея. Поэтому очень важно, чтобы ваши подопечные уверенно применяли силовые приемы и были устойчивы при жестких столкновениях.

В атаке ставку делайте на хороший бросок, максимально увеличив **SHOOTING**.

Что касается **PUCK CONTROL**, **SKATING** и **AGGRESSIVENESS**, этим вполне можно пожертвовать.

**ENTER** или кнопка **A** джойстика — возврат в предыгровое меню.



— **EXIT** — выход из игры, но не непосредственно в DOS, а через меню записи (об этом ниже).

— **PLAY GAME** — наконец-то начало матча.

В верхней части экрана расположено табло, на котором дана следующая информация:

**L1, L2, L3, L4** — звенья команд. Белым цветом засвечено то, которое в настоящий момент находится на льду. Шкалы рядом — степень усталости звена. Замену можно производить и перед вбрасыванием и непосредственно по ходу игры;

**NO PENALTY** — номер удаленного игрока и время, которое ему осталось отбывать на скамье штрафников;

**PERIOD** — в каком периоде проходит матч;

**HOME/AWAY** — счет игры.

В центре расположен секундомер, дающий обратный отсчет — сколько времени осталось до конца периода.

И, наконец, названия команд. Слева — хозяин, справа — гость. (По традиции НХЛ домашние матчи команды проводят в светлой форме.)

«Brett Hull Hockey 95» имеет ручную настройку скорости. После начала игры одновременным нажатием **ALT + 1, 2, 3, 4, 5** или **6**, можно изменить быстроту передвижения игроков по полю, где **ALT + 6** — максимально низкая скорость (и наиболее реальная).

Сочетание **ALT + C** даст вам возможность без отрыва от игры перекалибровать джойстик.

О принципах ведения матча и способах достижения победы мы поговорим позже, а сейчас — о нескольких меню, которые вызываются в процессе матча.

Если шайба находится в игре (не во время остановок), нажатием **ESC** можно выйти в рабочее меню, содержащее десять опций.

**INSTANT REPLAY** — просмотр «в записи» предыдущего игрового эпизода. Выбрав эту опцию вы получаете доступ к «видеомагнитофону», постоянно записывающему ход матча.

Управление осуществляется девятью кнопками, находящимися на верхней панели «магнитофона» и соответствующими следующим клавишам **KEYBOARD**:

— **F1 — SCAN** — выбор для просмотра одного из записанных ранее фрагментов;

— **F2 — SAVE** — запись отсматриваемого эпизода;

— **F3 — QUIT** — выход из режима повтора;

— **F4** — быстрая перемотка назад;

- **F5** — медленная перемотка назад;
- **F6** — стоп;
- **F7** — медленно вперед;
- **F8** — обычное воспроизведение;
- **F9** — перемотка вперед.

Если вы хотите записать фрагмент, в памяти программы останется весь отснятый эпизод.

**ADJUST GOALIE** — замена вратаря на запасного или выход на поле лишнего полевого игрока вместо голкипера **UNASSIGNED**. Цифра рядом с вратарем означает его рейтинг в лиге и, следовательно, уровень мастерства.

**ANNOUNCER** — комментаторский канал.

**SOUND STEREO** — режим звукового сопровождения.

**RESUME GAME** — продолжить прерванную нажатием **ESC** игру.

**EDIT LINES** — корректировка состава звеньев по ходу игры (аналогично предыгровому меню).

**GAME STATS** — статистика игры, где:

- **GOAL** — счет;
  - **SHOOT ON GOAL** — количество точных бросков по воротам;
  - **BODYCHECKS** — количество успешно проведенных силовых приемов;
  - **PASSING %** — процент точности передач;
  - **TIME OF POSSESSION** — время владения шайбой каждой из команд;
  - **ONE-TIMERS** — броски по воротам в одно касание;
  - **SHOOTING %** — процент соотношения общего количества бросков с точными, попавшими в створ ворот;
  - **BREAKAWAYS** — выходы один на один с вратарем соперников;
  - **PENALTIES** — количество удалений;
  - **POWERPLAYS** — игра в численном большинстве.
- PLAYER STATS** — данные о всех игроках, так или иначе отличившихся в матче:
- **GOALS** — забивших голы;
  - **ASSISTS** — сделавших результативные передачи;
  - **POINTS** — набравших очки;
  - **PENALTY MINUTES** — удаленных в ходе встречи.





Данные приводятся по обеим командам.

**SCORING SUMMARY** — сведения только о забитых шайбах: период, команда, автор, ассистент, время.

**PENALTY SUMMARY** — данные об удалениях: период, команда, фамилия, вид нарушения, время.

С помощью **RESUME GAME** вы можете снова вернуться в игру, а можете сначала записать текущее положение. Для этого, находясь в данном меню, нажмите **ESC**.

Перед вами меню записи, состоящее из семи свободных слотов и панели управления.

Для того, чтобы записать игру, наберите на строке, засвеченной курсором, название с клавиатуры. После этого на верхней панели установите курсор на **SAVE** и произведите запись.

**RESUME** — возврат к продолжению только что записанной игры.

**EXIT** — выход в DOS.

**CANCEL** — в данном меню играет несколько необычную роль, давая возможность сделать запись не на новый слот, а поверх старого. Для этого, если у вас уже есть предыдущая запись, выберите **CANCEL**, и курсор можно будет перевести со свободного места на уже записанный слот. Если вы хотите изменить его название — удалите предыдущее **BACKSPACE** и наберите новое. **ENTER** — запись. (Не заполняйте все семь слотов. Один-два всегда держите свободными, записываясь поверх ранних файлов. Это позволит вам без проблем сохранять состояния чемпионата на всем его протяжении, не перегружая программу лишней информацией. При работе с меню **SAVE** внимательно следите за местоположением рамки курсора на панели управления.)

Если в меню **SAVE** вы сразу выбираете **EXIT**, — игра прекращается выходом в DOS без записи.

После окончания первого и второго периодов вы попадаете в меню, более сжатое по объему, все опции которого вам теперь уже знакомы. **RESUME GAME** — начать следующий период.

После окончания матча, полюбовавшись на ликование трех лучших игроков встречи, вы попадете в сводную таблицу чемпионата НХЛ: две конференции, четыре дивизиона, двадцать шесть команд-участниц, где:

**PTS** — количество набранных очков;

**W** — победы;

**L** — поражения;

**T** — ничьи;

**GF** — забитые шайбы;

**GA** — пропущенные;

**GP** — количество сыгранных матчей.

Задача в чемпионате — не столько выиграть первое место, что само по себе и почетно, сколько войти в число восьми лучших команд своей конференции. Две группы сверху — **WESTERN CONFERENCE**, две снизу — **EASTERN CONFERENCE**. Следите за количеством очков у ваших соперников.

Если в восьмерку сильнейших вам попасть удастся, впереди вас ждет жуткая серия до четырех побед одной из сторон, причем начинаете вы с 1/8 финала. Таким образом, для полной победы нужно будет выиграть серии у четырех противников. Чем выше вы займете место в своей конференции по итогам регулярного чемпионата, тем слабее будут соперники в Кубке. (Первое место играет с восьмым, второе — с седьмым и так далее.) В финале Кубка предстоит серия с победителем другой конференции.

Изучив таблицу, нажмите **ENTER** или **A** джойстика. Вы — в коротком статистическом меню по итогам прошедшего матча. Здесь все опции прежние, но есть и две новых:

— **SAVE SEASON** — запись турнирного состояния по окончании матча;

— **CONTINUE** — продолжить чемпионат и перейти к следующей игре без записи предыдущей. (Ее результат будет учитываться при очередной записи.)

Если вы решили возобновить чемпионат после некоторого перерыва, загрузите игру, выберите **MAIN MENU** и, затем, **LOAD GAME**. Подведите курсор выбора к нужному слоту, переведите управление на **LOAD GAME** (вверху меню, справа) и подтвердите выбор. Чемпионат продолжится с прерванного места, причем тратить время на выбор джойстиков, времени периода и прочие опции не нужно. Программа все предыдущие настройки держит в памяти, включая **EDIT LINES** и **COACH TEAM**. Перед запуском очередного матча просмотрите турнирную таблицу и продолжайте чемпионат.

Начиная плей-офф, Вы попадаете в сетку кубка. Ознакомьтесь с парами-участницами и начинайте серию. Что касается меню — никаких отличий от чемпионата здесь нет. А вот изменения в регламенте есть. В регулярном сезоне, в случае ничейного результата после трех периодов назначается дополнительный, **OVERTIME**, в два раза короче и до первой забитой шайбы (если голов не будет, встреча закончится вничью). В кубке **OVERTIME** длится ровно столько, сколько и обычный период, а игра продолжается до тех пор, пока гол не будет забит, сколько бы дополнительных периодов назначено ни было. Ничьи здесь быть не может в принципе.

И последняя информация перед тем, как рассмотреть чисто игровые особенности и нюансы программы. После первого запуска на диске образуются файлы: **CONFIG.BHH**, **PLAYOFF.BHH**



и **SAVEGAME.BNN**. Они хранят настройки игры, состояние сезона и плей-офф. По завершении турнира удалите их с диска. Перегруженные, они вам больше не потребуются. Впоследствии программа сама создаст новые.

## ИГРА

— **Вбрасывание шайбы** — важнейший элемент, с которого начинается любой игровой отрезок. Необходимо оставить шайбу у себя, чтобы иметь возможность сразу начать атакующую комбинацию, а не заниматься утомительным отбором. Используйте только курсоры влево/вправо, чтобы «зацепить» шайбу и отбросить ее партнеру. Кнопки в этом виде единоборства участия не принимают.

В обороне обращайте внимание на следующие детали:

— силовые приемы проводите только на встречных курсах с нападающим соперника или по диагонали, но тоже спереди. Догнать убегающего форварда и опрокинуть толчком в спину теоретически можно, практически — очень сложно;

— перед применением силового приема правильно рассчитайте вашу траекторию движения и скорость защитника. Точно выполненный прием наверняка остановит нападающего, а ваша ошибка откроет ему путь к воротам;

— не догоняйте явно убегающего форварда. Лучше быстрее переведите управление на заднего защитника, чтобы было время рассчитать силовой прием (если сзади кто-то вообще есть);

— не забывайте — отбор клюшкой без толчка тоже очень эффективен. Особенно на небольшой скорости;

— если соперник готовится бросить по вашим воротам (а компьютер завершает все атаки бросками при первой же возможности), постарайтесь перевести управление на защитника так, чтобы он встал на пути шайбы. В этом случае ваш полевой игрок примет удар на себя, облегчив жизнь вратарю;

— не давайте беспрепятственно бросать со средней дистанции и от бортов — большинство голов компьютер забивает именно так;

— если шайба летит в сторону ваших ворот, переведите ближайшего защитника на свой пятак, чтобы побороться за отскочившую от вратаря шайбу. Что-что, а толкаться здесь умеют все команды;

— владея шайбой в своей зоне, не мудрите, не возитесь в углах и не стойте на месте. Не пройдет и секунды, как ваш игрок окажется на льду. Старайтесь как можно быстрее передавать шайбу, желательно вдоль борта и вперед, крайнему нападающему. Ни в коем случае не пасуйте по диагонали у своих ворот;

— вратарь, поймав шайбу, должен ввести ее в игру (любой кнопкой) осторожно, строго в направлении своего игрока. Если

все полевые игроки перекрыты, сделайте движение в одну сторону, а пас отдайте в другую. Соперник обязательно «клюнет»;

— замены в ходе игры проводите смело. Они практически не влияют на обстановку и не оголяют на время ваши тылы;

— не торопитесь с заменой перед вбрасыванием. Посмотрите сначала, какая пятерка вышла у соперника, а уж потом выпускайте свою, способную достойно противостоять (то есть, если на льду лучшие игроки противника, не играйте своей **запасной** пятеркой).

В атаке тоже есть несколько моментов, знание которых поможет вам сыграть успешно:

— пас партнеру отдавайте очень аккуратно, правильно выбирая направление. Не делайте передачу непосредственно из-под клюшки соперника. Рядом — можно;

— используя щелчок по воротам, убедитесь, нет ли рядом игроков противника. Замах длинный, и за это время вас наверняка «обкрадут». Следите также, чтобы между вами и воротами соперника не было чужих защитников — они наверняка перехватят шайбу;

— не гонитесь за внешними эффектами — скрытый, менее сильный, но неожиданный кистевой бросок приносит успех гораздо чаще. Особенно эффективен при бросках от борта, из-под защитника и, обязательно, при добивании, так как там времени на замах совершенно не бывает;

— если вы атакуете по центру и перед вами два защитника (кстати, убежать один на один невероятно трудно. Обороняются все команды грамотно), проведите серию обманных движений влево-вправо и, сместившись чуть в сторону, бросьте кистью в верхний угол ворот;

— старайтесь развивать атаку по флангу прямо из своей зоны. Компьютер позволяет вашему краю пройти вдоль борта, сместиться в центр, начиная с синей линии соперника и бросить между защитниками с линии круга вбрасывания. Такой маневр очень часто приносит успех;

— эффективное средство атаки — бросок **ONE TIMER**. Осуществляется резким щелчком с короткого замаха в одно касание после паса. Технически выполняется не так, как следовало бы, исходя из распределения клавиш. В тот момент, когда шайба подлетает после паса к адресату, нажмите кнопку кистевого броска, и получится лихой **ONE TIMER**;

— при длительной позиционной атаке не залезайте в чужие углы поля. Во-первых, вас там затопчут, во-вторых, на пас вдоль ворот (даже если он у вас и получится), все равно никто не откликнется.

И, наконец, буквально несколько слов о плюсах и минусах игры «Brett Hull Hockey 95» в сравнении с абсолютным лидером компьютерного хоккея «NHL Hockey 95».



Недостатки программы «Accolade» связаны прежде всего с недостаточно развитой базой данных. Информационный момент, размеры которого у «Electronic Arts» просто поражают, в новой игре проработан недостаточно. Это сказывается, прежде всего, на отсутствии статистических таблиц по игрокам (как в составах команд, так и лучших среди снайперов, ассистентов и так далее). Это очень обидно, потому что подобные данные вносят в чемпионат особую изюминку.

Далее, в игре «Brett Hull» нет календаря, наглядного, который можно было бы посмотреть перед тем, как загружать очередной матч. Третье — отсутствует режим обмена игроков между командами и возможность создавать своих собственных хоккеистов.

Но есть и плюсы, которых нет в «NHL Hockey 95». Причем связаны они с самым, в конечном итоге, главным — с самим процессом игры. Картинка стала крупнее и гораздо более реальна. Анимация и движения хоккеистов более натуральны. Атакующие возможности серьезно расширились благодаря использованию кистевого броска. Наконец, важное подспорье играющему — **COACH TEAM**, способность существенно менять тактику командной игры от матча к матчу.

Советуем, поиграйте в «Brett Hull Hockey 95». Фанаты будут в восторге, равнодушным это по крайней мере понравится, ну а те, кому спорт принципиально не интересен, могут подобрать себе что-нибудь более подходящее.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Brett Hull Hockey 95  
 Год: 1995  
 Фирма: Accolade  
 Размер архива: 8 Mb  
 Размер на диске: 15 Mb, включая видеоролик  
 Игроков: 1—2  
 Управление: клавиатура, джойстик, мышь

# CASINO GIRLS VIDEO POCKER

Для IBM-совместимых компьютеров существует бесчисленное количество программ — симуляторов игровых автоматов. В реальной действительности этот вид бизнеса необычайно развит во всем мире. С его помощью из доверчивых любителей острых ощущений и сравнительно легкой (как им кажется) наживы ежедневно выкачиваются огромные суммы денег. Естественно, что фирмы-производители компьютерных игр не могли остаться в стороне от этого благородного процесса. Единственная трудность заключалась только в том, чтобы чем-то завлечь потенциальных потребителей, так как платить реальные деньги за компьютерный выигрыш по техническим и финансовым соображениям не представлялось возможным. А ведь основной принцип любого игрового автомата — состязание именно на конкретный интерес. Если деньги отпадали сами собой, нужно было действенное средство, способное хоть как-то их заменить. Найдено оно было быстро. Эквивалентом в данном случае стало женское тело. И принцип «если не заработаю, то хоть на красивых девушек посмотрю» сработал. Успех вдохновил производителей, и тема продолжает жить, до сих пор вызывая интерес.

Одной из наиболее удачных, а скорее всего самой лучшей игрой в данном жанре, является выпущенная в 1994 г. программа «Casino Girls Video Pocker». Помимо фирмы-производителя «VCSI», полноправным виновником успеха и совладельцем конечного продукта стала Джулия Партон, чьими изумительными фотографиями богато и по делу иллюстрирована вся игра. При этом качество графики и уровень детализации изображения оказались выше всяческих похвал. Это относится и к фотографиям девушек, и ко всему тому, что их так или иначе окружает, от выбранных шрифтов до полной компоновки игрового экрана. Что касается самой игры, она не выходит за рамки возможностей реального игрового автомата. Истинный ценитель покера будет разочарован, не найдя здесь массы элементов, составляющих основную прелесть своей любимой карточной игры. В «Casino Girls» нет, да и не может быть таких понятий, как «пари», «поднять ставку» и прочих. В конце концов для этого существует множество, в том числе и компьютерных игр с реальными, максимально полными правилами. Если вы соскучились по настоящему покеру, поиграйте в них или раскиньте с друзьями реальную колоду. «Casino Girls» не претендует на достоверность. Это лишь средство отдохнуть и приятно расслабиться в многоликом обществе красивых женщин. Не более. И своему назначению игра соответствует полностью.



Итак, после загрузки программы нажмите дважды **ENTER** или щелкните курсором на соответствующую надпись, которая выведет вас в основной экран игрового автомата.

Суть игры заключается в следующем: вы имеете в кармане тысячу монет, которые готовы потратить, идя на поводу у своего азарта и обостренной любви к прекрасному. Этой суммы должно хватить надолго, так как ставка в «Casino Girls» невелика — всего-то пять монет. Таким образом просадить все деньги можно, проиграв целых двести раздач подряд. Это в принципе не реально, даже учитывая то, что компьютерный автомат, как и его реальный прототип, не прочь время от времени пожульничать и крайне не любит уступать свой выигрыш кому бы то ни было. Тем не менее добиться локального успеха в противостоянии с ним можно, и разорение вам если и грозит, то очень не скоро.

Опустив монету в щель, вы ждете, пока автомат «сдаст» очередные пять карт. После этого вы можете поменять их либо все, либо любые по своему усмотрению. Повторная сдача является последней и окончательной. Наступает священный момент отсчета выигранных или потерянных денег. В первом случае, помимо утяжеления (существенного или не очень) вашего кармана, вы можете удовлетворить свои эстетические чувства, наслаждаясь новыми, все более откровенными фотографиями девушек. Чем больше выигрыш, тем любопытней зрелище. Однако, дальше изысканной эротики дело не доходит, и все остается в различной степени рамках приличия. Проигрыш к вашим познаниям в области строения женского тела не добавит ничего. Увы.

Действие игры протекает плавно и зависит всецело от вашего эмоционального настроя. Партию можно в любой момент прервать, записав текущее состояние для продолжения игры в будущем. Таким образом, «Casino Girls» мы рекомендуем вам как одно из наиболее надежных компьютерных средств борьбы со стрессом или чувством одиночества.

Размер выигрыша зависит от выпадения на экране строго определенных комбинаций. В зависимости от соответствующего сочетания, вы получаете заранее определенную сумму денег, а вместе с ней и объем прочих удовольствий.

По умолчанию создатели игры предлагают следующий вариант:

— **PAIR OF JACK** — две одинаковых по рангу карты, в данном случае валеты. Эта позиция, также как и некоторые другие, может быть отредактирована в меню **MODIFY PAYOUTS**, о котором мы расскажем ниже. Цена победы — 5 монет;

— **2 PAIR** — две пары карт, одинаковых по рангу. Например: 7 и 7, K и K. Цена — 10 монет;

— **3 OF KIND** — три карты, одинаковых по рангу. Например: 5, 5 и 5. Цена — 15 монет;

— **STRAIGHT** — пять карт, которые можно разложить в порядке возрастания их ранга, независимо от выпавших мастей. Допустим: **8, 9, 10, B, Д**. Цена — 20 монет;

— **FLUSH** — пять карт одной масти, вне зависимости от их ранга. Цена — 30 монет;

— **FULL HOUSE** — три одинаковых карты по рангу и еще две, тоже составляющие пару. Например: **9, 9, 9 и К, К**. Цена — 45 монет;

— **4 OF KIND** — четыре одинаковых по рангу карты. Допустим: **Д, Д, Д, Д**. Цена — 125 монет;

— **STRAIGHT FLUSH** — пять карт одной масти, которые можно расставить строго в порядке возрастания ранга. Например: **9, 10, B, Д, К** и все это одной масти. Цена — 250 монет;

— **ROYAL FLUSH** — пять карт одной масти, расположенных в порядке возрастания ранга с тузом наверху или внизу (крайний слева или справа).

Именно эта комбинация выпадает в демонстрационном режиме при загрузке программы. Однако, в действительности такое сочетание получить практически невозможно. Не случайно, что авторы оценили его в 4000 монет, — все равно раскошелиться не придется.

Вообще цены, установленные за разные комбинации, абсолютно соответствуют вероятности их выпадения на экране. Поэтому, анализируя карты после первой раздачи, ориентируйтесь не на максимальные возможные сочетания, а на те, которые принесут пусть меньший, но все-таки выигрыш. Впрочем, флеш и даже **FULL HOUSE** собрать в «Casino Girls» вполне реально. **4 OF KIND** — трудна, а все, что выше, лежит почти за гранью возможного.

На игровом экране в верхней его части расположено табло денежного баланса и учета проведенных раздач, где:

— **CREDITS** — имеющаяся у вас в настоящий момент сумма;

— **LAST WIN** — количество денег, полученных вами за выигрыш при предыдущей раздаче;

— **HANDS PLAYED** — общее количество сыгранных фрагментов.

Табло **PAYOUT CHART**, расположенное в середине экрана, напечатает вам о том, к каким комбинациям стоит стремиться прежде всего. Причем, если после первой раздачи у вас уже есть выигрышное сочетание, соответствующая строка сигнализирует вам об этом изменением цвета. В средней части экрана расположена горизонтальная панель уровня игры. Восемь стилизованных клавиш активируют соответствующие режимы работы. Для того, чтобы привести опцию в действие, нажмите соответствующую кнопку компьютерной клавиатуры или щелкните на изображение опции курсором мыши.





**F1 NEW GAME** — начало новой партии. У вас в кармане тысяча монет, а девушка на правом фотодисплее выглядит более чем скромно.

**F2 LOAD GAME** — загрузить для продолжения партию, прерванную и записанную ранее. Для этого установите курсор на названии нужного слота и нажмите **ENTER** или правую кнопку мыши.

**F3 SAVE GAME** — сохранить текущее состояние игры. Вы можете записаться на один из ранее уже использованных слотов. **SAVE THIS SESSION AS: MMM** (к примеру) или создать новый. Отказ от загрузки или записи в процессе их подготовки осуществляется **F10 CANCEL**.

**F4 MODIFY PAYOUTS**. Режим создания игры по своему собственному вкусу. Если вас не устраивает размер вознаграждения за непыльные труды и некоторые особенности в подборе выигрышных комбинаций, многие параметры можно изменить в соответствующем меню:

## MODIFY PAYOFFS

Вы можете усовершенствовать три из девяти имеющихся комбинаций и, тем самым, существенно оживить игру, если она покажется вам скучноватой.

## ROYAL FLUSH

— **DESCENDING (A-T)** — карты расположены слева направо от туза к десятке.

— **ASCENDING** — карты расположены слева направо от туза к тузу.

— **HEARTS** — черви.

— **SPADES** — пики.

— **DIAMONDS** — буби.

— **CLUBS** — крести.

Рядом с каждой перечисленной позицией находится цена, стоимость возможного выигрыша. Подведя курсор к указанной сумме, можно изменить ее величину на любое произвольное число не более пяти знаков, введя его с цифровой клавиатуры. Нажав после этого **ENTER** или правую кнопку мыши, вы устанавливаете выбранное значение для дальнейшей игры.

Поскольку данная комбинация выпадает крайне редко, манипуляции с цифрами здесь не играют большой практической роли.

**4 OF KIND** — это сочетание встречается гораздо чаще. Четыре одинаковых по рангу карты в «Casino Girls» не такая уж редкость,

поэтому увеличить ставку за этот выигрыш просто необходимо. 125 монет, на наш взгляд, это крайне мало.

— **2'S, — 3'S, — 4'S** и т.д. — номинал карт, из которых складывается **4 OF KIND**.

— **J** — валеты.

— **Q** — дамы.

— **K** — короли.

— **A** — тузы.

## MINIMUM PAIR...

Минимальная комбинация, за которую присуждается выигрыш, состоит из пары одинаковых по рангу карт. Однако, положительно оценивается только один вариант. В этой опции вы можете установить счастливый номинал:

— **JACKS** — валеты;

— **QUEENS** — дамы;

— **KINGS** — короли;

— **ACES** — тузы.

Сделанные изменения сохраняются нажатием **ENTER** или опцией **SAVE** (кнопка **F9**). Если вы хотите отказаться от проделанной работы, используйте **CANCEL (F10)**.

**F5 PLAY 5 COINS** — начало очередной сдачи. При этом вы теряете 5 монет, которые уходят в «банк». После этого автомат открывает 5 карт. Если некоторые из них представляют для вас интерес в плане возможности при повторной раздаче собрать из них комбинацию, удержите их на экране, используя для этого цифровые кнопки клавиатуры **1, 2, 3, 4** и **5** или курсор и нажатие левой кнопки мыши. Выбранные карты отмечаются на табло надписями **HOLD** и остаются на месте при последующей раздаче. Повторным нажатием **F5 DRAW** вы сдаете по второму разу ненужные карты, после чего производится окончательный подсчет очков и автомат «рассчитывается» с клиентом, то есть с вами.

**F6 THEME #...** — выбор одной из трех мелодий, сопровождающих действия, или же просто отключение звука. Кстати, музыкальное оформление игры тоже продумано достаточно хорошо и некоторое время даже доставит вам удовольствие.

**F7 REPLAY VIDEO.** Кто сказал, что счастье не может быть вечным? Используя эту опцию, вы можете повторить миг удачи и внимательно рассмотреть то, что невзначай пропустили в момент своего триумфа.

**F10 EXIT TO DOS** — мгновенный выход в DOS.



## НЕКОТОРЫЕ ПОДСКАЗКИ

— Используйте **MODIFY PAYOUTS** для увеличения цены выигрыша комбинацией **4 OF KIND**. Один подобный успех, если вы существенно подняли планку вверх, может в несколько раз увеличить ваш денежный баланс. Учитывая то, что на кон выкладывается все равно 5 монет, шансов проиграть у вас в этом случае практически не будет.

— Анализируя выпавшие карты, не стремитесь собрать редкие и дорогостоящие комбинации. По крайней мере до тех пор, пока не нарастили существенно свой первоначальный капитал. Только после этого начинайте рисковать. И помните, женщины в «Casino Girls», как и в реальной жизни, любят отчаянных мужчин. А попытаться собрать **ROYAL FLUSH** все-таки стоит. Может быть, на свете есть еще то, чего вы не видели. Как знать...

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Casino Girls Video Pocker  
Год: 1994  
Фирма: VCSI  
Размер архива: 1,9 Mb  
Размер на диске: 2,8 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, мышь

# 3D CYBERPUCK

Год 2212-й. Мир все тот же, люди все те же. Но одна вещь все-таки изменилась. Иным стало отношение людей к жестокости. Это самым непосредственным образом отразилось и на мире спорта.

Восторжествовал новый принцип: жестокости — нет, веселью и скорости — да!

Ярых противников спортивных игр просим не волноваться. Ничего (или почти ничего) общего со спортом в нашем сегодняшнем понимании в «3D Cyberpuck» нет. В этой динамичной, аркадной, сделанной в стиле трехмерного синтеза игре вы управляете неким фантастическим устройством, кораблем «Speedstar», с помощью которого загоняете мяч в довольно необычной формы ворота соперника. Казалось бы, кроме изумительного трехмерного изображения и очень плавной анимации в игре больше ничего нет. На самом деле это не совсем так. Простой вашу задачу можно считать только на минимальном уровне сложности. Как только вы установите что-то более серьезное, сразу начнутся проблемы тактико-стратегического характера, требующие серьезного подхода и правильного решения. В итоге все будет зависеть не только, даже не столько от вашего умения управлять своим летательным аппаратом, сколько от тех вспомогательных средств, которые вы сможете успешно применить в быстротечной борьбе с противником.

Главное разобраться во всех технических «довесках» к вашей машине до начала самого поединка, чтобы в процессе борьбы не экспериментировать, а применять последние достижения науки и техники будущего по делу и с пользой.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

**HIGH SCORES** — лучшие результаты, показанные соперниками в предыдущих поединках.

**NEW GAME** — начало новой игры.

**SAVE GAME** — запись текущего состояния.

**LOAD GAME** — загрузка предыдущей записи для дальнейшей игры.

**CONFIGURE** — настройка самых основных параметров:

— управление с помощью мыши или джойстика (если вы отказываетесь сделать выбор, игра будет управляться с клавиатуры);

— язык общения с программой — немецкий или английский;

— звуковое сопровождение (отсутствует, PC SPEAKER, SOUND BLASTER);

— музыкальная поддержка.

Закончив установки, используйте **DONE**, чтобы вернуться в основное меню со всеми сделанными изменениями.

**INSTRUCTIONS** — некоторая вспомогательная информация по игре.

**STORY** — краткая предыстория сюжета.

**QUIT** — выйти в DOS.

**RETURN TO GAME** — вернуться в уже начатую игру.

**NETWORK GAME** — вариант игры по сети, где устанавливаются все необходимые параметры связи, а также уровень, на котором будет проходить игра.

Правила «3D Cyberuck» таковы.

Вы начинаете с первого поля и должны выиграть матч, пять раз поразив ворота соперника. Если вам это удастся, получаете доступ на второй уровень и так далее. В перерывах между поединками необходимо посетить магазин, где можно приобрести за деньги, полученные от организаторов турнира в качестве поощрения за победу, массу полезных приспособлений, значительно увеличивающих мощь и чисто игровые параметры устройства, которым вы управляете.

Мяч, который является вашим «средством производства», мало чем напоминает мячи в сегодняшнем общепринятом смысле. Это сложное устройство, живущее своей особой, непонятной на первый взгляд жизнью. Первое, что нужно сделать, садясь за «Cyber», это забыть о каких бы то ни было физических законах. Здесь нет ничего, знакомого нам с детства со школьной скамьи — угол падения не равен углу отражения, упавший вертикально мяч не отскакивает вверх, а начинает плавно скользить в сторону, набирая при этом бешеную скорость, и тому подобные штучки. Ко всему этому надо привыкнуть, но и потом поведение мяча на площадке во многом остается непредсказуемым, составляя одну из главных прелестей программы.

«3D Cyberuck» — игра в основе своей аркадная. Для того, чтобы выйти на следующий уровень, обязательно нужно победить в предыдущем.

В общем, программа включает в себя целых тридцать полей. Они абсолютно отличны друг от друга по конфигурациям — от строгих прямоугольных форм до неправильных овальных и даже крестообразных с длинными коридорами, в конце которых находятся ворота.

На полях почти всегда расположены несколько препятствий самого различного вида — столбы, колонны, гигантские каменные

овалы и многое другое. Некоторые из них выполняют не только заградительные, но и игровые функции. В частности, соприкасаясь с одной колонной, мяч телепортируется к другой и так далее.

Святая святых игры, ворота тоже отличаются большим своеобразием — от простых, полукруглых на первом поле, до прямоугольных, передвигающихся вдоль стен, а то и вращающихся вокруг своей оси.

И этот перечень далеко не полон. Приноровиться ко всем специфическим особенностям «Cyberpunk», особенно в условиях жестокого противодействия со стороны соперника, очень не просто. И тем не менее...

Каждый матч, включая и самый первый, начинается в магазине. У вас большой выбор из восьми систем вооружения и восьми устройств, повышающих силу аппарата, которым вы управляете.

Список предметов, которые можно купить в магазине:

— **MINE** — когда мяч приближается к мине на незначительное расстояние, происходит взрыв, после которого мяч отскакивает в случайном направлении. Цена — 300;

— **GRAVITY WELL** — гравитационный источник притягивает мяч, меняя направление его движения в сторону своего центра. Цена — 900;

— **PORTABLE WALL** — портативная стена. Она может быть установлена в любом месте, но уничтожается после того, как мяч касается ее. Цена — 1200;

— **ROCKET BOOSTER** — ракетный ускоритель дает вам возможность резко увеличить скорость движение вашего аппарата, но на очень непродолжительное время. Однако этого бывает достаточно, чтобы успеть за улетевшем мячом или оторвавшимся на приличное расстояние кораблем противника. Цена — 1200;

— **CATCH POWERUP** — усилитель поимки мяча. С его помощью можно значительно увеличить радиус захвата мяча вашим кораблем и, как следствие, поймать его на приличном удалении от аппарата. Цена — 1500;

— **PUNCH POWERUP** — усилитель силы удара. Имеется в виду непосредственный физический контакт с кораблем противника. Чем сильнее будет направленное столкновение, тем больше шансов мяч выбить, а затем и подобрать. Цена — 1800;

— **SHIELD POWERUP** — устройство усиления щита. С его помощью можно выдерживать самые отчаянные неприятельские удары, оставаясь при этом хозяином мяча и, следовательно, игровой ситуации. Если мячом владеете именно вы, значит у вас гораздо больше шансов отличиться, чем у соперника. Цена — 3600;

— **ANTI-GRAVITY-BALL-CARRIER** — антигравитационный носитель мяча. Чем больше таких устройств вы имеете, тем меньше



становится вес корабля, когда вы владеете мячом. Естественно, увеличивается скорость и маневренность. Цена — 6000;

— **RETRO-BOOSTER** — дает возможность повысить мощность двигателей, которая позволяет ускорять движение вашего корабля во всех направлениях. Цена — 1200;

— **DRONE** — это устройство будет удаляться от вас на некоторое фиксированное расстояние, а затем отбрасывать мяч обратно вам. Цена — 18000;

— **DEMATERIALISE** — дематериализовав себя, вы сможете беспрепятственно пройти сквозь неприятельский корабль, если он зажал вас в угол поля. Цена — 12000;

— **SUPER MAGNETIC NUKE** — магнитная ядерная бомба. С ее помощью можно уничтожить магнитные поля внутри арены, вследствие чего вы, ваш противник и мяч разлетаются в случайных направлениях. Цена — 18000;

— **ANTI-RECOIL** — «безоткатка». Она понижает отдачу, которая имеет место при ударах по мячу. Таким образом, вы не замедляете собственное движение, когда наносите удар. Цена — 6600;

— **INCREASED SPEED** — устройство увеличения скорости. Повышает вашу силу и мощь двигателей. Это даст возможность перемещаться в стороны и назад значительно быстрее, чем в обычном режиме. Цена — 9000;

— **BALL DIRECTION INDICATOR** — индикатор направления скольжения мяча. С его помощью в верхней части экрана активируется указатель направления, в котором перемещается мяч. Чем больше индикатор засвечен, тем больше угол поворота к мячу. Цена — 12000;

— **DECREASE DOUBLE GOAL DISTANCE** — понижение двойной голевой дистанции. Уменьшает расстояние, с которого точный удар принесет не одно, а два очка. Цена — 18000.

Находясь в магазине, вы можете использовать курсорные клавиши для того, чтобы выбрать предмет, который хотите купить. Нажимая **SPACE**, вы совершаете покупку, но только в том случае, если у вас достаточно денег. Ваш корабль имеет ограниченную вместимость, поэтому есть лимит предметов, которые можно брать с собой на борт. Например, мин должно быть не больше пяти.

Нажав клавишу **S** или переведя курсор кнопкой **TAB** на соответствующую опцию, вы включаете режим продажи. Используя **SPACE**, можно продать ненужное оборудование и получить за это дополнительные деньги к уже имеющимся, а затем купить что-нибудь более необходимое и дорогое.

Чтобы вернуться обратно в режим покупки, нажимайте клавишу **B** (или **TAB** для перевода курсора). Для выхода из магазина используйте **ESC**, **D** или **TAB** для активации опции **EXIT**.

Закончив торговлю и выйдя из магазина, вы окажетесь в кабине своего корабля «Speedstar». Внизу экрана вы можете увидеть свое оружие (четыре вида и количество взятых единиц каждого из них), а также электронную карту поля, на котором будет проходить игра.

Ваш корабль имеет очень простое управление:

- **4** — поворот влево;
- **6** — поворот вправо;
- **8** — вперед;
- **2** — назад;
- **1** — медленное движение влево;
- **3** — медленное движение вправо;
- **7** — медленно повернуться влево;
- **9** — медленно повернуться вправо.

Перемещение осуществляется клавишами дополнительной цифровой клавиатуры. Однако, для управления можно использовать и клавиши курсора.

**SPACE** — удар по мячу (атака корабля противника).

Имеющееся оружие активируется нажатием цифровых или буквенных кнопок на клавиатуре:

- **1** — установить мину (**MINE**);
- **2** — установить стену (**WALL**);
- **3** — выбросить гравитационный источник (**GRAVITY WELL**);
- **4** — использовать усилитель скорости (**SPEED BOOSTER**);
- **Q** — включить **RETRO-BOOSTER**;
- **W** — запустить **DRONE**;
- **E** — включить дематериализацию (**DEMATERIALIZER**);
- **R** — взорвать бомбу (**SUPER-NUKE**);
- **M** — включить/выключить музыку;
- **S** — включить/выключить звуковые эффекты.

Вы начинаете игру, находясь вблизи своих ворот на арене. (Кстати, ваши ворота всегда синего цвета, соперника — красного.) Противник находится напротив. Мяч при этом выбрасывается на случайно выбранное место. Вам нужно поймать мяч, направляя «Speedstar» в позицию, удобную для перехвата. Когда мяч окажется в радиусе подбора, вы автоматически его подбираете. После принятия мяча вы увидите, как он движется перед вами. Теперь нужно приблизиться к красным воротам и выстрелить мячом как





можно точнее. Индикатор наверху экрана показывает, кто владеет мячом. Если он черный — мяч свободен, если синий — он у соперника, если красный — у вас.

Все это выглядит довольно просто, но противник будет стараться держать мяч как можно дальше от вас. Он будет обстреливать его магнетическими импульсами, начнет толкать ваш корабль, если вы завладеете-таки мячом, выбивать его и так далее. Помимо этого он, естественно, попытается сам «зацепить» мяч и забить гол в ваши синие ворота. Когда соперник овладеет мячом, вы увидите цветную полосу в правой части экрана. Она показывает, с какой силой ваш оппонент удерживает мяч. Ударив неприятельский корабль, можно увидеть, насколько сила ухвата уменьшилась. Когда энергия кончится, мяч будет выбит.

Использование оружия придает игре стратегический элемент. Если вы взорвете мину, мяч улетит в случайном направлении. Стены весьма полезны для того, чтобы остановить противника. Если он преследует вас, выбросите стену за вашей спиной на его пути. Кроме того, стена может быть установлена и перед вашими воротами для отражения летящего мяча. Однако, энергия стен ограничена одним попаданием постороннего предмета, после чего она рушится. Гравитационные источники притягивают мяч. Если тот попадает в зону действия гравитации, он немедленно будет втянут в эпицентр. Ракетный ускоритель дает большое увеличение скорости, действующее в течение трех секунд. Ретро-усилитель увеличивает на три секунды скорость заднего и бокового хода. Дрон — замечательное средство ведения игры на открытых площадках. Вы можете отстрелить его на некоторое расстояние, а затем в строго определенное время он вернет вам назад мяч.

Если противник загоняет вас в угол, дематериализуйте его и пройдете сквозь ставшую бесплотной преграду. В самых отвратительных ситуациях используйте ядерную бомбу. При этом магнитные поля разрушаются, и все участники, в том числе и ваш оппонент, потеряют управление и, следовательно, контроль над мячом. Имеющиеся восемь ускорителей в нужный момент могут повысить мощность вашего «Speedstar», увеличив радиус приема мяча, силу его удерживания под своим контролем (что облегчает подбор), мощь ударов по противнику, благодаря чему можно быстрее выбить мяч. Помимо этого, приобретая антигравитационный носитель, вы компенсируете им утяжеление корабля, ведущего мяч. При ударе по воротам, используя средство остановки отката, вы получите возможность двигаться вперед с неизменной скоростью, компенсируя неизбежную отдачу. Маневренность корабля увеличивается применением силовых скоростных установок, позволяющих значительно быстрее перемещаться во всех направлениях.

Эти устройства, вместе с индикатором расположения мяча, чрезвычайно помогут вам победить и продвинуться по сюжету «3D

«Cyberpuck» как можно дальше. Особенно необходимы они на самом высоком уровне сложности или в игре с соперником по сети.

После загрузки программы, выбрав в основном меню опцию **NEW GAME**, вы начнете с установки режима:

- **EASY** — легкий уровень;
- **NORMAL** — средний;
- **DIFFICULT** — самый сложный (на нем без применения всех вышеперечисленных устройств победить практически невозможно);
- **NETWORK** — парная игра по сети.

Дальше вас ждет магазин, «Speedstar» и далее — по тексту...

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: 3D Cyberpuck  
Год: 1995  
Фирма: Trisoft  
Размер архива: 2,8 Mb  
Размер на диске: 4,0 Mb  
Игроков: 1 и 2 (по сети)  
Управление: клавиатура, джойстик



# CYCLONES

В конце 1994 г. известнейшая своими сложными стратегическими играми фирма «Strategic Simulations, Inc.» выпустила несколько необычную для себя программу в стиле action — «Cyclones».

Опыт показал, что разработчикам и программистам компании жанр серии «виртуальной реальности» оказался вполне по силам. Более того, в игре появилось очень много новшеств, касающихся и управления главным персонажем, и использования получаемого по ходу действия оборудования, и большего, по сравнению со многими подобными играми, реализма в поведении героя.

Итак, «Cyclones», очередной захват Земли инопланетными монстрами.

К концу XX века наша планета находилась в смятении. Увеличение населения, загрязнение окружающей среды, вырубка лесов и постоянные войны затерроризировали все живое на Земле. Экономика пришла в упадок, страны рушились. Голод, эпидемии, геноцид — все это приводит к тому, что люди гибнут миллионами.

Попытки помочь опустошенным областям закончились ничем. Здоровые и сильные нации устали от бесконечных требований и просьб о помощи. Отчаяние и неспособность решить проблемы привели к политике сдерживания. Нуждающиеся в помощи были брошены на произвол судьбы.

Все было подчинено оправданию этого основного принципа — и службы национальной безопасности, и самооборона. Сила решает все. Могущественные забрали что могли, а слабые страдали и умирали.

«Конец света наступит первого января 2000 года!» — эти и другие пророчества завоевали умы людей. Средства массовой информации пестрили статьями об НЛО. Люди, искушенные в житейских делах, понимали, что это признаки массовой истерии и стремления журналистов к сенсации. Некоторые предсказывали, что инопланетяне придут и решат все земные проблемы. Другие утверждали, что при появлении пришельцев текущие неурядицы покажутся просто раем. В то же время предупреждения о разрушениях, которые принесет на Землю вторжение «маленьких зеленых человечков», остались без внимания.

Ряд членов международной организации «E.T.Phobics» объединились для создания Корпорации Передовых Идей. Спонсируемая военными США, Корпорация к концу тысячелетия приступила к своей работе в закрытых лабораториях. Были исследованы места всех посадок НЛО, опрашивались сотни и тысячи свидетелей.

В 2010 г. их деятельность увенчалась успехом. Был обнаружен разведывательный корабль инопланетян. Но уже через три дня «гости» напали на орбитальные станции и центр управления ракетами.

Войска землян сражались вслепую против превосходной технологии, управляемой, судя по всему, одним высшим умом.

Инопланетяне, тем временем, уничтожали людей. И хоть ряд атак был отбит, а несколько отрядов остановлено, катастрофа приобретала необратимый характер.

Перед Корпорацией Передовых Идей встала первоочередная задача — разработать оружие, которое могло бы остановить наступление. К моменту очередной атаки такой прототип оружия был создан. Его назвали «**HAVOC Unit**» — «разрушающий агрегат». Именно его и бросили остановить пришельцев.



## HAVOC

Прежде всего он состоит из солдата-добровольца, который прошел специальную подготовку, направленную на лучшее выполнение секретной миссии по спасению Земли. В лабораториях Корпорации солдат получил кибернетические устройства, состоящие из встроенного оружия, компьютера, защиты, механических вспомогательных мускулов и имплантированных электрических устройств. Единственное неудобство — полная потеря памяти солдата во время модернизации.

В последний момент ученые попытались внедрить элементы технологии инопланетян в экипировку **HAVOC**. Результат действия этих нововведений пока неизвестен. Но есть надежда, что теперь **HAVOC** сможет использовать оружие пришельцев, похищать их энергию и даже незаметно проходить через секретные устройства защиты.

Но **HAVOC** один, а инопланетян — целые легионы. Справиться со всеми ему не под силу. Проанализировав тактику действий врага и скорость его наступления, ученые пришли к выводу, что Земля будет завоевана прежде, чем хотя бы один отряд **HAVOC** сойдет с «конвейера». В то же время было абсолютно ясно, что всеми захватчиками управляет одно-единственное существо.

Задача **HAVOC** — обнаружить его, проникнуть сквозь систему защиты и уничтожить. Ученые считают, что это вызовет смятение в рядах атакующих и даст возможность землянам победить их.

## Силы противника

Вследствии уничтожения орбитального спутника связи и других источников информации, о врагах известно немного. Информация

базируется на исследовании тел, оснащения и оружия инопланетян, найденных на полях сражений. Но не было обнаружено ни одного живого организма, ни одного действующего оружия. Так что знания базируются большей частью на предположениях и теории.

Захватчики — внеземного происхождения, так же как часть существ и материалов, используемых ими. Что касается земных организмов — они прошли специальную обработку, прежде чем были поставлены под знамена захватчиков.

Враг умеет летать в космическом пространстве. Ученые считают, что силы захватчиков контролируются с корабля, движущегося по земной орбите. И те редкие победы, одержанные землянами, видимо, произошли по причине потери связи между командующим и подчиненными.

Вероятно, на Землю спустился аппарат, являющийся частью основного корабля, который был зарегистрирован вблизи Земли. Разведка считает, что инопланетяне сконструировали ряд баз, связанных с главным кораблем (именно на такую базу и будет отправлен **HAVOC**).

Определены три вида нападающих: атакующие машины, наземные звери и модифицированные люди, называемые Циклонами (отсюда и название игры).

Не исключено, что где-то в недрах базы могут быть и другие враги.

## Атакующие машины

**GUN BALL** (стреляющий шар).

Это небольшое устройство размером с бейсбольный мяч летает и несет в себе автоматически подрываемый заряд взрывчатки. Источник его движущей силы не известен, и кажется, что в них встроено какое-то антигравитационное устройство. Шары приближаются на расстояние десяти ярдов к своей цели и взрываются.

**TRACKBOT** (вездеход).

Это тяжелое, сильно защищенное транспортное средство размером с хороший холодильник. Наверху вездехода располагается робот, отдаленно напоминающий человека. На конце его «рук» — клешни, которые могут быстро вращаться, нанося огромный вред. На «голове» у робота две лазерные пушки, а корпус поворачивается на 360 градусов.

**FLYBOT** (летательный аппарат).

Представляет из себя хорошо защищенный летающий купол диаметром в шесть футов. Под основанием расположены две установки: минипушка и лазерное орудие.

## Чужеземные монстры

Инопланетяне используют для атак неземные создания. Анализ показал, что они происходят с разных планет. А из этого вытекает теория о том, что врагом было захвачено множество планет в разных Галактиках. Когда пришельцы обнаружили, что эти существа обладают разрушительным потенциалом, они включили их в свои вооруженные силы. Генетические исследования показали, что над ними проделали ряд операций, сделавших их еще более опасными.

**PITBULL** — напоминают собак, а по своим размерам они приблизительно с обыкновенного пони. Их укусы настолько сильны, что легко могут прокусить защиту **HAVOC**, а шкура так толста, что ее нельзя пробить из ружья.

**АРЕ** (обезьяна) — приблизительно пять футов и в высоту, и в ширину. Атакуют, используя острые крепкие зубы и когти. С легкостью могут разорвать даже защищенный летательный аппарат.

**WASP** (оса) — летающие существа размером с человека. Их укусы чрезвычайно ядовиты и в большинстве случаев смертельны.

**ЦИКЛОНЫ** — наиболее злобны и агрессивны. Исследования останков Циклонов показали, что они являются генетически преобразованными людьми со встроенными кибернетическими устройствами. Эти кибернетические клоны и составляют основную гвардию пришельцев.

Существует теория о том, что захватчики перед нападением собирают образцы фауны планеты, на которую собираются напасть. Образцы переделывают, и они становятся мощнейшим биологическим оружием.

В данном случае, нанеся землянам ряд сокрушительных поражений, пришельцы получили в свое распоряжение большое количество военнопленных, которых и использовали в своих гнусных целях.

— **BERSERKER** (Неистовый) — это массивный мощный гуманоид, атакующий, используя свою громадную физическую силу. Неистовые выбирают цель, приближаются к ней и выбивают из нее дух кулаками. Считается, что они обладают субчеловеческим умом.

— **GRUNT** (Хрюкающий) — это основная живая сила Циклонов. Размером с крупного мужчину, они защищены скафандрами и оснащены различными орудиями, от метательных до плазменной пушки. Как и остальные захватчики, они управляются одним умом.

— **NCО** — это меньшая часть Циклонов. Но, оказывается, они способны к самостоятельным независимым действиям. Обладают



чрезвычайными бойцовскими качествами. Часто вооружены особым оружием.

— **OFFICER** (Офицер) — легковооруженный быстрый подвид Циклонов, которые появляются для руководства обычными войсками.

## Инопланетяне

Предполагается, что они не принимают участия в боевых действиях. Это разведчики врага, которые находятся на корабле и где-то в глубинах баз. Существует четыре типа, каждый из которых осуществляет строго ограниченные задачи и функции.

**WORKER** (Рабочие) — выполняют как тяжелую физическую, так и более тонкую и сложную работу.

**SCIENTIST** (Ученые) — инопланетяне создали технические устройства, находящиеся далеко впереди по сравнению с современными земными возможностями. Существует класс ученых, которые должны быть чрезвычайно умны и обладают особыми способностями.

**WARRIORS** (Воины) — все найденные вражеские останки принадлежали генетически переделанным существам. Очевидно, пришельцы предпочитают, чтобы за них воевали другие. Однако, должно быть, в прошлом у инопланетян были войны. Так что каста воинов должна существовать. Возможно, они наиболее смертоносны, по сравнению с обычными силами врага.

**COMMANDER** (Командир) — безусловно, он есть. Все войска управляются из одного центра, одним разумом. О его форме и способностях можно только догадываться.

В итоге именно это вам и предстоит узнать.

Итак, вооружившись данными разведки, которые на деле окажутся далеко не полными, **HAVOC** высаживается у инопланетной базы, а вы тем временем запускаете «Cyclones».

Посмотрев многочисленные заставки, прекрасно сделанные видеоролики и целый короткометражный кинофильм (речь идет о полной CD-версии игры), вы попадете в основное меню.

**TUTORIAL** — короткая демонстрация с показом того, как надо действовать в игре.

**LOAD** — загрузить ранее записанную позицию.

**DIFFICULTY** — уровень сложности:

- **EASY**;
- **MEDIUM**;
- **HARD**.

**QUIT** — выход в DOS.

**SETTINGS** — некоторые игровые настройки:

- **JOYSTICK** — выбор управления с джойстика;
- **MUSIC** — громкость музыки по шкале в процентах;
- **SOUND** — громкость спецэффектов;
- **FLAT DETAIL** — детализация поверхности;
- **RESIZE SCREEN** — шесть различных размеров игрового экрана.

**CONFIGURE** — с помощью этой опции можно перераспределить управляющие кнопки на клавиатуре.

**NEW GAME** — начало новой игры.

После того, как вы сыграете и запишите свое текущее положение на диск, в основном меню появятся еще две опции:

**RETURN** — вернуться в прерванную на некоторое время игру из основного меню;

**SAVE** — записать состояние на диск. Для этого выйдите из игрового экрана в основное меню с помощью кнопки **O**, нажмите **SAVE**, выберите свободный файл, присвойте ему имя и подпишитесь.

## Управление

Первое и самое основное, что сразу бросается в глаза — возросший реализм в действиях героя. Помимо таких мелочей, как прыжок вверх и возможность посмотреть вверх и вниз, появилась совершенно уникальная, малоиспользованная прежде система прицеливания. В «Cyclones» для того, чтобы атаковать врага или поднять нужный предмет, сначала необходимо развернуть самого героя, а уже потом (лучше почти сразу) навести в нужное место курсор-перекрестье.

Потребность в таких, поначалу сложных синхронных манипуляциях, на первых порах здорово раздражает. Но с течением времени вы поймете массу заложенных в ней преимуществ, главное из которых — возможность бежать в определенном направлении, отстреливаясь при этом по сторонам. И многие другие.

В игре предусмотрены различные варианты управления, включая и мышь, и джойстик. Но самым удобным остается все-таки клавиатура, так как задействовано довольно много «служебных» клавиш, к которым постоянно приходится обращаться. Но не переживайте, и в этом варианте для мыши найдется достойное применение.

Движение героя осуществляется с помощью дополнительной цифровой клавиатуры **KEYPAD**.





**1** — скольжение, смещение влево без изменения направления движения.

**2, 5** — пятиться назад, не разворачиваясь.

**3** — смещение вправо без изменения направления движения.

**4** — поворот налево.

**6** — поворот направо.

**7** — движение вперед с одновременным поворотом влево.

**8** — вперед прямо.

**9** — движение вперед с одновременным поворотом вправо.

**\*** — посмотреть вверх.

**/** — посмотреть вниз.

**+** — прыжок.

**SHIFT + направления движения** — бег в заданном направлении или быстрый разворот.

**I** — список оборудования, которое **HAVOC** несет с собой.

**M** — вызов на экран автокарты.

**C** — просмотреть наличие патронов к выбранному оружию.

**P** — детонация выставленной бомбы.

**O** — выход в основное меню игры для перенастройки параметров игры, записи, загрузки и выхода в DOS.

**SPACE** — стрельба из выбранного оружия.

**ENTER** — поднять и использовать предметы (возможно только при помощи перемещения курсора-прицела).

Важнейшим моментом в игре является управление курсором прицела:

**W** — вверх;

**A** — влево;

**S** — вниз;

**D** — вправо.

Однако удобнее для этого использовать клавиши управления курсором:

**UP** — вверх;

**DOWN** — вниз;

**LEFT** — влево;

**RIGHT** — вправо.

Кнопки быстрого переключения оружия и настроек экрана:

**F1 — POWER GLOVE** — сверхъестественной силы перчатки;

**F2 — GAUSS PISTOL** — гауссовый пистолет;

**F3 — PHOTON CHAINGUN** — фотонный многоствольный пулемет;

**F4 — ALIEN PISTOL** — пистолет пришельцев;

**F5 — ALIEN RIFLE** — ружье пришельцев;

**F6 — GRENADE LAUNCHER** — гранатомет;

**F7 — TWIN LASERS** — двойной лазер;

**F8 — MISSILE LAUNCHER** — ракетница;

**F9 — PLASMA ACCELERATOR** — плазменная пушка;

**F10** — включение/выключение отображения поверхности;

**F11** — уменьшение размера игрового экрана;

**F12** — увеличение размера игрового экрана.

Для удобства игры предпочтительней управлять курсором с помощью мыши. При этом вы переводите курсор в нужное место простым перемещением мыши по столу. Как только курсор доходит до края экрана, **HAVOC** начинает разворачиваться вслед за ним или подниматься (опускаться). Правда, такой разворот излишне нетороплив, и вы потеряете драгоценные секунды.

Левая кнопка мыши — **(SPACE)** стрельба.

Правая кнопка мыши — **(ENTER)** поднимать и использовать предметы, а также открыть незапертую дверь или ту, к которой у вас есть ключ.

Игровая панель «Cyclones» насыщена разнообразнейшей и полезнейшей информацией, находящейся на экране под шлемом **HAVOC** (хорошо, что солдату-добровольцу в лаборатории установили компьютер и все данные о текущем состоянии, инвентаре, оружии и многое другое постоянно у него перед глазами, а у вас — под рукой).

В зависимости от необходимости и выбранного режима **INVENTORY** или **WEAPONS** информация, выводимая на панель, меняется. Но это не мешает нам изучить ее досконально.

## Нейтральный режим

Вертикальная шкала в левой и правой частях экрана — высота **HAVOC** в обычном состоянии и в прыжке.

Три пиктограммы в левом нижнем углу означают:



- выход в основное меню;
- режим просмотра автокарты;
- вывод на экран списка переносимого оборудования.

Активация пиктограмм осуществляется подведением к ним курсора-прицела и нажатием **ENTER** или правой кнопки мыши (это если вы не хотите использовать «горячие» кнопки **O**, **M**, **I**).

Внизу экрана — направление вашего движения с точным указанием градусов.

Внизу справа — пиктограмма со стрелкой, направленной вверх — прыжок вверх при подведении курсора (если вам не дотянуться до кнопки **+** на клавиатуре).

В правом нижнем углу три дисплея:

- левый вертикальный — состояние брони вашего скафандра;
- правый вертикальный — состояние **HAVOC** вследствие полученных им ранений;
- нижний — количество патронов (зарядов) в выбранном вами оружии.

Курсор-прицел — синее перекрестье в обрамлении серого четырехугольника грубой наводки. С его помощью осуществляется и стрельба, и все манипуляции с предметами (их подбор, использование и так далее).

## Режим INVENTORY

Доступен только в том случае, когда в вашем арсенале есть предметы, которые вы несете. Для того, чтобы подобрать предмет, необходимо подойти к нему вплотную, навести курсор и нажать **ENTER** (правую кнопку мыши).

Перечень предметов появляется в виде вертикального ряда пиктограмм в левой части экрана. Цифры на некоторых из них указывают, какое количество данного оборудования вы несете с собой. Подбирайте все, не стесняйтесь. Особенно средства восстановления состояния **HAVOC** и его защитного скафандра. Лишние предметы всегда можно выбросить.

Для этого, находясь в режиме **INVENTORY**, нажмите **DROP**. Появившейся оранжевой стрелкой кликните на пиктограмму с изображением ненужного вам предмета, и он упадет на землю. (Один шелчок — один предмет.) При желании — повторите операцию.

Чтобы выйти из режима **DROP**, щелкните курсором на эту надпись повторно, и стрелка исчезнет.

Для использования нужного предмета подведите к нему курсор в **INVENTORY** и нажмите. Состояние **HAVOC**, вызывающее у вас тревогу, улучшится.

Убрать режим **INVENTORY** можно, нажав **ENTER** или правую кнопку мыши.

## Режим **WEAPONS**

Войдите в него, используя кнопку **C**. В правом углу экрана вертикально вверх будет подниматься пирамида пиктограмм, соответствующая количеству имеющегося у вас оружия.

С ее помощью можно увидеть, сколько боеприпасов у вас осталось к каждому виду оружия.

Выход из этого режима — **ENTER** (правая кнопка мыши).

Важнейший момент игры — умелое пользование трехмерной электронной автокартой.

## Карта

Чрезвычайно полезное устройство, помогающее вам не только ориентироваться в пространстве, но и следить за секторами, расположенными от вас на огромном расстоянии и поэтому недоступными вашему глазу. Причем «подсмотр» осуществляется не в режиме трехмерной карты, а на видеомониторе, в реальном изображении. Это чрезвычайно удобно в минуты затишья, при планировании вами своих очередных действий. С помощью этого режима можно оценить позицию противника, расположение сторожевых вышек и тому подобные «мелочи».

Войдя в карту при помощи кнопки **M** или соответствующей пиктограммы на панели, вы увидите два экрана. Слева сверху — видеоизображение того, что вы наблюдаете сами в данный момент. Картинка зависит от того, в какую сторону вы смотрите. Ваше расположение — желтый квадрат на карте. Серым цветом показана та зона, которую вы видите вживую и на экране верхнего монитора. Но обзор можно перенести в любую точку карты, стоит только переставить на нужное место курсор и нажать правую кнопку мыши. Удерживая курсор и кнопку нажатыми, вы, вращая мышь, поворачиваете и свой «электронный» глаз, подглядывая через монитор за любыми участками карты (в том числе и скрытыми за стенами и дверьми). Внизу карты слева указано направление вашего движения, справа — сторона света, в которую вы идете. Под монитором указан поворот вашего глаза-луча в градусах.

Опции в режиме карты:

**WALL** — отключить изображение стен;



**DOOR** — дверей;

**CEILING** — потолка;

**FLOOR** — пола.

Оптимальный режим для работы с картой — включить все, убрав потолок.

**ZOOM** — увеличение масштаба, «наезд» на то место, где стоит **HAVOC**.

**RESET** — вернуться к самому мелкому общему масштабу.

**RETURN** — возврат в игру.

Двумя кнопками в нижней части экрана осуществляется плавное вращение карты по часовой стрелке и против.

Все манипуляции в режиме карты производятся левой кнопкой мыши. Удерживая ее нажатой, вы можете даже перемещаться по всей территории ближайших лабиринтов и намечать дальнейший путь продвижения вперед.

Изучайте карту совершенно спокойно. Даже если вы находитесь в плотном кольце врагов, на это время наступает «всеобщее перемирие», и ничто вам не угрожает.

Теперь, вооружившись необходимыми знаниями и освоив управление, вы смело можете отправляться в опасный, полный приключений и геройских подвигов путь.

Самое главное в этой игре — будьте внимательны и не лезьте напролом. Враги очень сильны. Даже самые мелкие из них способны нанести вам непоправимый урон. Никаких аптечек потом не хватит, чтобы подремонтироваться.

Почаще смотрите на землю и пол в помещениях. Тщательно осматривайте все комнаты, ничего не пропуская. Не ленитесь попрыгать там, где лежат высокие ящики и полки. Есть и спать вашему герою не нужно, так что лучше поищите по углам что-нибудь полезное. Чем больше хороших вещей будет в вашем **INVENTORY** и **WEAPONS**, тем проще будет выполнить поставленную задачу. Подбирайте все устройства, с помощью которых можно восстановиться.

**BIO-KIT** — нечто вроде медицинской аптечки — улучшает общее состояние **HAVOC**.

**МЕСН-KIT** — с ее помощью можно починить защитный костюм.

Вы не забыли, что все вещи в «Cyclones» сами по себе не подбираются? Их необходимо именно поднять...

Особое значение имеют в этой игре ключи.

С их помощью открываются основные наиболее принципиальные двери. (Информация о назначении найденного ключа, как и

любая другая, выводится на стекле защитного шлема **HAVOC**). Как правило ключи находятся в тайниках и других труднодоступных местах — на самых высоких ящиках, в подвалах... Так что, проявите изобретательность и усидчивость. Изображение найденного ключа и его порядковый номер появляются на панели управления.

Лабиринты базы полны ловушек. Здесь есть и мины, и самонаводящиеся пулеметы. Для любителей острых ощущений — узкие подвесные мостки, протянутые на головокружительной высоте.

И монстры, много монстров, сильных и коварных. Большинство из них, как зомби, подкрадываются абсолютно бесшумно и начинают месить вас кулаками по затылку или из автомата в спину. (Это вам не «Wolfenstein 3D», где, при всем уважении к старой классике, наивные эсэсовцы, прежде чем обидеть вас, вежливо предупреждают о своем появлении громогласными криками.) Пришельцы атакуют молча, стиснув зубы.

В коридорах станции разбросано много оружия, как земного, так и, в основном, принадлежащего захватчикам. Подбирайте все. Чем больше мощного оружия, тем лучше. Новое всегда лежит заряженным. В процессе игры поглядывайте за наличием боекомплекта. Берите по ходу дела все обоймы. Хуже от этого, во всяком случае, не будет. Расстреливая незнакомые предметы (вроде бочек и подобных им вещей), а также подрывая собственные взрывные устройства, опасайтесь ударной волны. Так что делайте это с безопасного расстояния.

С дальней дистанции старайтесь во врагов не стрелять. Большинство Циклонов очень маневренны и уворачиваются от выстрелов с большого расстояния, а вы при этом только растрчиваете патроны.

На примере самого начала игры покажем, как нужно действовать, чтобы ничего не упускать из вида в дальнейшем.

Итак, **HAVOC** находится во дворе базы, у стены. Где-то в глубине, впереди, вход на станцию, но не торопитесь туда, а отправляйтесь налево, к отдельно стоящему домику, убив по дороге нескольких **BERSERKER**. Только не подпускайте их на расстояние вытянутой руки, а то оставят **HAVOC** без зубов (хотя зачем киборгу зубы — не понятно). И издали в первых клонов не стреляйте. Они быстры и изворотливы, а у вас, между прочим, довольно бесполезные когтистые перчатки и всего лишь один пистолет.

Обойдите дом и через окно убейте врагов, засевших там. Войдите через дверь внутрь. Здесь вас ждет много трофеев — обойма к пистолету, несколько медицинских и технических аптек. Собрав все это, отправляйтесь к входу на базу. Осторожно,



слева и справа две сторожевые вышки. Убейте ближнего охранника, затем — дальнего. Только после этого подходите к двери. Она не закрыта. Попав внутрь, в маленький тамбур, не пропустите слева пистолетную обойму, а справа наконец-то **PHOTON CHAINGUN**. А теперь — вперед, к единственной двери, за которой вас сразу же ждет очередной враг.

И так далее. Представление только начинается...

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Cyclones

Год: 1994

Фирма: Strategic Simulations, Inc.

Размер архива: 6,8 Mb

Размер на диске: 19 Mb

Размер на CD: 88 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура, джойстик,  
мышь

# DARK LEGIONS

Эта игра создана в 1994 г. фирмами «SSI» и «Silicon Knights». По жанру ее часто относят к классу стратегий, хотя, скорее, это — великолепный образец тактической программы, сделанной в жанре настольных игр с элементами активных единоборств. «Dark Legions» — прекрасный способ провести время вдвоем за одним компьютером или при помощи модема. Правда, игра отличается высокими требованиями к «железу», но на 486 DX2/66 идет без проблем.

Сам сюжет более чем незатейлив. Есть мир Тар-Кэрог (**ТАНН CAROG**). Населяет его разнообразная мерзость — от Воров и Берсеркеров до Демонов и Духов Стихий. И очень этим тварям хочется напасть друг на друга, чем они с вашей помощью и будут успешно заниматься на различных полях сражений (от совсем крошечных, на два десятка бойцов, до таких громадных, что не хватит терпения топтать до вражеских порядков).

Принцип игры заключается в следующем.

Имеются 16 видов воинов. Все они отличаются друг от друга числом ходов, количеством жизненных и физических сил, а также скоростью их восстановления, мощностью атак и всяческими другими способностями. Набрав армию, вы начинаете бой.

Бойцы ходят по клеткам, а при встрече на одной клетке начинается динамический поединок с видом сверху. Каждый вид воинов имеет две атакующие способности, а также одну специальную, которой надо пользоваться вне боя.

У обеих сражающихся сторон есть Орб, который служит боевым знаменем (с той разницей, что в отличие от штандарта этот Орб надо прятать от врага всеми силами). Победа достигается как раз уничтожением вражеского хранителя Орба и захватом самого артефакта.

Итак, после запуска игры вы увидите следующие меню:

- **START** — начать новую игру;
- **LOAD** — восстановить игру отложенную (всего 10 позиций);
- **LINK** — установить игру по модему;
- **QUIT** — выйти в DOS.

Выбрав **START**, вы увидите еще две опции:

- **QUICK START** — начать игру по одному из десяти готовых сценариев (выбор производится щелчком на позицию);
- **SETUP** — установка собственных параметров.





## Установки перед началом игры

**PLAYER 1 (HUMAN/COMPUTER)** — установка первого игрока (человека или компьютера).

**PLAYER 2 (HUMAN/COMPUTER)** — установка второго игрока (два компьютера установить нельзя).

**CREDITS (50—10000)** — количество денег, на которые перед началом игры набираются воины и покупаются ловушки и кольца.

**MOVES PER TURN** — число перемещений за ход, которым противники ограничиваются.

**COMPUTER LEVEL** — уровень сложности компьютера:

- **WEAK** — слабый;
- **AVERAGE** — средний;
- **DIFFICULT** — сложный;
- **MERSILESS** — безжалостный;
- **HOPELESS** — безнадежный.

**BATTLE GROUND** — выбор поля боя (всего 21).

Совершив установки, щелкните на галочку в правом верхнем углу (или на «шкаф» внизу, чтобы отказаться и вновь вернуться в меню). Теперь вам предстоит выбрать себе войско.

## Выбор войска

На экране вы видите три картинки с изображениями бойцов, ловушек или колец. Под каждой картинкой находятся две стрелки и табличка с цифрой. Она показывает, сколько солдат или предметов данного типа вы выбрали, а сам выбор производится стрелками. Щелкая на стрелку «вверх», вы увеличиваете число, «вниз» — уменьшаете.

Ниже располагается еще одно число и две большие стрелки по бокам от него. Этими стрелками листается список (всего в нем 16 воинов, 7 ловушек и 6 колец). Число говорит о вашем кредите. Дело в том, что все набираемые вами бойцы и вещи стоят денег. Стоимость показана в углу каждой картинки. Кредиты — и есть ваши деньги.

Слева внизу имеются опции, позволяющие сохранить и восстановить выбранный состав армий и предметов. Справа — «глаз», позволяющий вам, не листая список, осмотреть тактико-технические данные бойцов, и уже знакомый вам «шкаф» — выход в меню.

Для чего же нужны все эти предметы?

**БОЙЦЫ** — воевать.

**ЛОВУШКИ** — устанавливать на поле боя, чтобы калечить попавших в них врагов.

**КОЛЬЦА** — увеличивают те или иные статистики персонажей.

Отметьте, что нельзя взять более 75 воинов, и каждый из них может носить не более 5 колец. К тому же хранитель Орба носить кольца не способен, а персонажам, имеющим максимальные характеристики (например, тролли с максимальными возможностями жизни и выносливости), нельзя одевать кольца, повышающие эти параметры. Список всех вещей будет дан в конце описания.

## Расстановка воинов

После выбора солдат щелкните на «галочку» внизу экрана — вы попадете в режим расстановки своих сил. Поле боя разделено на четыре части. В нижней его четверти (за желтой полосой) вы и должны расставить своих солдат. Ловушки можно ставить на всей нижней половине (под двойной полосой), а кольца надо отдавать уже поставленным воинам.

Вверху расположено пять картинок с изображением того, чем вы владеете. Красной рамкой обведено то, что устанавливается в данный момент. В правом верхнем углу пять пиктограмм:

- **Верхняя** — начать установку заново;
- **Левая и правая** — листать список;
- **Нижняя** — выбрать хранителя Орба;
- **Центральная** — подтвердить выбор.

Установив все по своему вкусу и выбрав хранителя Орба, щелкните на «галочку» (центральная пиктограмма) — и войдете в игру (при сражении с компьютером) или в выбор войск второго участника (если боретесь с соперником).

## Перемещения в игре

Перемещение воинов производится при помощи курсора мыши. Щелкните на ноги бойца — желтыми квадратами будут помечены те клетки поля, на которые он может перейти.

Щелчок правой клавиши переключает курсор по следующим позициям:

- **Меч** — перемещение (см. выше);
- **Лупа** — просмотр параметров выбранного затем персонажа;
- **Молния** — применение особого умения.

По бокам от поля боя находятся химеры. Если щелкнуть на них, появится игровое меню. Наконец, в нижней части экрана находится опция, отдающая ход противнику (две стрелки).

## Игровое меню

В нем двенадцать позиций, отвечающих за различные ее аспекты.

**ШКАФ** — возврат в главное меню.

**ПИСЬМО** — отправка послания противнику при игре по модему.

**ГЛАЗ** — просмотр статистик персонажей. Из списка в левой половине экрана выбирается боец, а в правой половине демонстрируются его параметры.

**ТУМБЛЕРЫ** — переход в режим настройки программы.

**РАСЧЕРЧЕННЫЙ КВАДРАТ** — переключение режима изображения — карта/3D.

**ЛУПА** — просмотр параметров выбранного персонажа.

**ПЕРЕЧЕРКНУТЫЙ КРУГ** — отменить приказ, данный выбранному герою.

**ОРБ** — приказ идти на защиту хранителя Орба. Выбранный боец идет к хранителю автоматически, на протяжении нескольких ходов, а затем стоит в одной из соседних клеток.

**РУКА** — приказ идти исцеляться. После выбора получающего приказ персонажа, выберите жреца-целителя, к которому пойдет раненый. Он автоматически дойдет до соседней со жрецом клетки, а затем будет преследовать его до тех пор, пока не излечится. Впрочем, и поправившись, он все равно продолжит ходить за «доктором» по пятам.

**ДВЕ СТРЕЛКИ** — приказ следовать за выбранным персонажем.

**ОДНА СТРЕЛКА** — приказ идти в указанную локацию.

## Опции

**SAVE** — сохранить игру.

**LOAD** — восстановить игру.

**KEYS** — распределение клавиатуры (для управления персонажами в бою):

- **F1** — посмотреть клавиши первого игрока;
- **F2** — изменить клавиши первого игрока;
- **F3** — посмотреть клавиши второго игрока;
- **F4** — изменить клавиши второго игрока;

— **F5** — восстановить изначальные клавиши;

— **F10** — выйти.

**ANIM (ON/OFF)** — включение/выключение анимации передвижения бойцов.

**GRID (ON/OFF)** — включение/выключение разметки экрана по клеткам.

**CALIBRATE** — калибрование джойстика.

**KEYBOARD1.**

**KEYBOARD2.**

**SQUARES (ON/OFF)** — включение/выключение рамок вокруг бойцов: синяя мерцающая рамка — этот персонаж несет Орб; желтая рамка — у воина еще есть ходы; красная мерцающая рамка — герой при смерти.

**ALERT (ON/OFF)** — если включено, то при сближении с противником появится предупреждение: «Враг в поле зрения!». Лучше отключить, так как при этом ваш боец останавливается, и его надо вновь передвигать.

**MUSIC VOLUME** — указатель уровня громкости музыки.

**SOUND VOLUME** — указатель уровня громкости звуковых эффектов.

Музыку и звук нельзя отключить, но можно убрать громкость до предела.

## Поединок

Он имеет место, когда бойцы двух противоборствующих сторон оказываются на одной клетке. Сам бой происходит в изображении «вид сверху». Когда противники сближаются, вид укрупняется. Все бойцы могут перемещаться в восьми направлениях и использовать два вида атак (хотя это не всегда атаки). У различных существ все происходит по-разному — есть и удары вблизи (хотя нередко они имеют большой радиус действия), и выстрелы, и броски всем телом — обычно очень эффективные.

Управление производится следующими клавишами.

Первый игрок:

— вверх — **W**;

— вверх-вправо — **E**;

— вправо — **D**;

— вниз-вправо — **C**;

— вниз — **X**;

- вниз-влево — **Z**;
- влево — **A**;
- вверх-влево — **Q**;
- первый удар — **SPACE**;
- второй удар — **S**.

Второй игрок:

- вверх — курсор «**вверх**» или **KEYPAD 8**;
- вверх-вправо — **PGUP** или **KEYPAD 9**;
- вправо — курсор «**вправо**» или **KEYPAD 6**;
- вниз-вправо — курсор **PGDN** или **KEYPAD 3**;
- вниз — курсор «**вниз**» или **KEYPAD 2**;
- вниз-влево — **END** или **KEYPAD 1**;
- влево — курсор «**влево**» или **KEYPAD 4**;
- вверх-влево — **HOME** или **KEYPAD 7**;
- первый удар — **KEYPAD +**;
- второй удар — **ENTER**.

Впрочем, все эти клавиши можно и переназначать.

## Способности

Способности — это определенные свойства отдельного вида бойцов, употребляемые вне боя. Например, колдуны могут стрелять во врагов, Нежить — перемещаться на большое расстояние и т.д. Применение способностей требует расхода жизненных сил воинов. Некоторые из них никакими талантами не владеют. Кроме Особых, есть еще Независимые способности, которые действуют постоянно, не требуют расхода энергии и производятся сами по себе, без вашего участия.

## Параметры бойцов

Их шесть.

**LIFE FORCE X—Y** — жизненные силы. Это главный фактор существования воина. Когда он равен нулю — боец погибает. **X** — текущее значение жизненных сил, тогда как **Y** — максимальное их значение.

**LIFE REGENERATION** — темпы восстановления жизненных сил (за ход, между боями). Если этот показатель отрицательный (что часто случается с хранителями Орба, когда они остаются в одиночестве), жизненные силы тают.

**STRENGTH** — физические силы. Чем они больше, тем сильнее материальные атаки (в противоположность магическим), например, удары мечами или кулаками.

**STAMINA** — выносливость. Определяет частоту ударов в бою (каждый удар уменьшает ее; когда она доходит до нуля — приходится отдыхать, чтобы дать ей восстановиться).

**STAMINA REGENERATION** — темпы восстановления выносливости (в бою).

**MOVEMENT POINTS** — число клеток поля, на которые персонаж может переместиться за один ход.

Кроме того, в игре, заглянув в статистику, вы увидите еще несколько позиций:

**RING** — наличие у героя колец (и каких);

**CHARACTER TYPE** — тип бойца:

- **NORMAL** — нормальный;
- **CONJURED** — вызванный Заклинательницей;
- **ZOMBIE** — бывший враг, убитый Летучей Мышью;
- **ILLUSION** — иллюзия, созданная Иллюзионисткой;
- **ORB KEEPER** — хранитель Орба.

**CURRENT FORM** — (только у оборотней) — форму какого существа оборотень принимает.

## Бойцы

**КОЛДУН (WIZARD):**

- **LIFE FORCE**: 30;
- **LIFE REGENERATION**: 2;
- **STRENGTH**: 3;
- **STAMINA**: 30;
- **STAMINA REGENERATION**: 80;
- **MOVEMENT POINTS**: 3.

Первый удар: выстрел холодным огнем, отнимающий жизненные силы у врага.

Второй удар: выстрел, парализующий противника на несколько секунд.

Особые способности: стреляет в выбранного врага шаром концентрированного холодного пламени.

Независимые способности: отсутствуют.



**ИЛЛЮЗИОНИСТКА (ILLUSIONIST):**

- **LIFE FORCE:** 40;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 2;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 3.

Первый удар: выстрел.

Второй удар: перемещение тела в случайную точку.

Особые способности: вызов иллюзии нового бойца (у иллюзии только один балл жизненных сил и отсутствует ее регенерация).

Независимые способности: отсутствуют.

**ЗАКЛИНАТЕЛЬНИЦА (CONJURER):**

- **LIFE FORCE:** 30;
- **LIFE REGENERATION:** 1;
- **STRENGTH:** 2;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 3.

Первый удар: удар какими-то когтями, вызываемыми из другого мира.

Второй удар: удар щупальцами, тоже не из Тар-Карога. Отличается большим радиусом действия.

Особые способности: вызывание реального бойца (у вызванных регенерация жизненных сил отрицательна, и поэтому они быстро умирают).

Независимые способности: отсутствуют.

**ОРК (ORC):**

- **LIFE FORCE:** 50;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 3;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: бодает головой.

Второй удар: боковой удар клинком на руке.

Особые способности: отсутствуют.

Независимые способности: отсутствуют.

**БЕРСЕРКЕР (BERSERKER):**

- **LIFE FORCE:** 50;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 3;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: рубящий удар мечом сверху.

Второй удар: удар мечом сбоку.

Особые способности: отсутствуют.

Независимые способности: отсутствуют.

**ФАНТОМ (PHANTOM):**

- **LIFE FORCE:** 70;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 5;
- **STAMINA:** 15;
- **STAMINA REGENERATION:** 75;
- **MOVEMENT POINTS:** 3.

Первый удар: удар правой лапой.

Второй удар: удар левой лапой (значительно мощнее).

Особые способности: отсутствуют.

Независимые способности: невидим врагу на поле, невидим и в бою, но, к сожалению, и управляющему им игроку тоже.

**ТРОЛЛЬ (TROLL):**

- **LIFE FORCE:** 90;
- **LIFE REGENERATION:** 10;
- **STRENGTH:** 6;
- **STAMINA:** 20;
- **STAMINA REGENERATION:** 95;
- **MOVEMENT POINTS:** 2.

Первый удар: удар палицей слева-направо.





Второй удар: удар справа-налево, с большим радиусом действия.

Особые способности: способен превращаться в камень, в таком состоянии практически неуязвим.

Независимые способности: отсутствуют.

#### **ЯСНОВИДЯЩАЯ (SEER):**

- **LIFE FORCE:** 20;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 1;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 70;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: удар жезлом.

Второй удар: на несколько секунд путает клавиши управления противника.

Особые способности: отсутствуют.

Независимые способности: если у вас есть Ясновидящая, вы будете видеть ловушки, а также фантомы врага (в радиусе ее поля зрения) на поле боя. В поединке она тоже видит фантомов. Но это ей мало помогает.

#### **ЖРЕЦ (TEMPLAR):**

- **LIFE FORCE:** 25;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 2;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: удар секирой.

Второй удар: магическая атака.

Особые способности: исцеляет (частично) выбранного раненого бойца, стоящего в соседней с ним локации.

Независимые способности: отсутствуют.

#### **ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ (WATER ELEMENTAL):**

- **LIFE FORCE:** 65;
- **LIFE REGENERATION:** 6;
- **STRENGTH:** 6;

- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: выстрел потоком воды.

Второй удар: бросок всем телом, можно через весь экран (очень эффективно!).

Особые способности: стоя на воде, способен переместиться в любую точку водного пространства поля боя.

Независимые способности: может двигаться по водоемам.

#### **ВОР (THIEF):**

- **LIFE FORCE:** 25;
- **LIFE REGENERATION:** 2;
- **STRENGTH:** 2;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: метает кинжалы.

Второй удар: делает сальто в сторону врага, отнимая при столкновении массу жизненных сил.

Особые способности: способен искать ловушки вокруг себя.

Независимые способности: отсутствуют.

#### **ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ — ВАМПИР (VAMPIRE):**

- **LIFE FORCE:** 150;
- **LIFE REGENERATION:** 5 (к счастью, они восстанавливают **LF**, высасывая у врагов в бою. Регулярно убивайте ими, чтобы они не померли);
- **STRENGTH:** 3;
- **STAMINA:** 15;
- **STAMINA REGENERATION:** 70;
- **MOVEMENT POINTS:** 3.

Первый удар: стреляет чем-то изо рта.

Второй удар: впивается во врага языком и сосет кровь, повышая свою жизненную силу.

Особые способности: отсутствуют.

Независимые способности: убитые вампиром враги становятся подконтрольными вам зомби (у зомби **LR** равен нулю, а в



остальном — такие же, как и живые, но не имеют способностей). Впрочем, это касается лишь живых существ — фантомы, нежить, элементали и уже готовые зомби просто гибнут от укусов вампира).

**ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ (FIRE ELEMENTAL):**

- **LIFE FORCE:** 60;
- **LIFE REGENERATION:** 8;
- **STRENGTH:** 5;
- **STAMINA:** 20;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 5.

Первый удар: выстрел огненным шаром.

Второй удар: превращается в лавовый камень, а затем взрывается.

Особые способности: способен самоуничтожиться во взрыве, калеча окружающих (радиус 2 клетки).

Независимые способности: отсутствуют.

**НЕЖИТЬ (WRAITH):**

- **LIFE FORCE:** 100;
- **LIFE REGENERATION:** 0;
- **STRENGTH:** 5;
- **STAMINA:** 30;
- **STAMINA REGENERATION:** 80;
- **MOVEMENT POINTS:** 4.

Первый удар: удар одной лапой.

Второй удар: удар обеими лапами (более эффективно).

Особые способности: способен перемещаться на значительное расстояние; в бою высасывает у врагов жизненные силы для себя.

Независимые способности: отсутствуют.

**ОБОРОТЕНЬ (SHAPE SHIFTER):**

Статистики и удары соответствуют тем формам, которые он принимает (кроме **LF**, которая равна 50).

Особые способности: способен принимать форму любого из 15 других видов бойцов.

Независимые способности: отсутствуют.

**ДЕМОН (DEMON):**

- **LIFE FORCE:** 100;

- **LIFE REGENERATION**: 6;
- **STRENGTH**: 10;
- **STAMINA**: 30;
- **STAMINA REGENERATION**: 90;
- **MOVEMENT POINTS**: 4.

Первый удар: удар обеими руками одной стороны (он четырех-рукий).

Второй удар: выдыхание пламени (очень мощно!).

Особые способности: кричит и стучит всеми четырьмя кулачищами об землю, устраивая землетрясение, калечащее окружающих.

Независимые способности: отсутствуют.

## Ловушки

Огненная Ловушка (**FIRE TRAP**) — отнимает у попавшего в нее до 50-ти баллов жизненных сил.

Ловушка Бездны (**VOID TRAP**) — переносит попавшего в мир Гибель (**BLIGHT**), из которого, кстати, родом Нежить. Там бедняга мгновенно гибнет.

Отравленная Ловушка (**POISON TRAP**) — отравленный боец начинает терять жизненные силы. Если вовремя не добраться до жреца, он умрет. Не действует на фантомов, вампиров, нежить, зомби-существ и элементалей.

Ловушка Безумия (**INSANITY TRAP**) — сводит неудачника с ума, на определенный промежуток времени он становится непредсказуем в своих поступках. Не действует на вышеперечисленных существ.

Ловушка Окаменения (**STONE TRAP**) — временно превращает бойца в камень, попутно отнимая до 20-ти баллов жизни. Если у воина было меньше жизненных сил — он камнеет навеки.

Замедляющая Ловушка (**SLOWING TRAP**) — уменьшает скорость попавшего в нее.

Телепортирующая Ловушка (**TELEPORT TRAP**) — перемещает того, кто в ней оказался, на случайно выбранный участок поля.

## Кольца

Кольцо Скорости (**SPEED**) — повышает **MOVEMENT POINTS** носящего на 1.

Кольцо Силы (**POWER**) — повышает **STRENGTH** носящего на 1.

Кольцо Выносливости (**STAMINA**) — повышает **STAMINA RE-GENERATION** на 5.

Кольцо Защиты (**PROTECTION**) — повышает стойкость к материальному оружию.

Кольцо Омоложения (**REJUVENATION**) — повышает **LIFE RE-GENERATION** на 1.

Кольцо Жизни (**LIFE**) — повышает **LIFE FORCE** в полтора раза. Одному персонажу можно надеть только одно такое кольцо.

Как уже было сказано выше, хранитель Орба колец носить не может, но Орб восполняет ему два кольца Силы и одно Выносливости.

Ну вот, собственно, и все. Расставьте воинов, раздайте им кольца и — вперед, за вражеским Орбом!

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dark Legions

Год: 1994

Фирма: SSI, Silicon Knights

Размер архива: 9,7 Mb

Размер на диске: 29,8 Mb

Игроков: 1—2

Управление: клавиатура и мышь

# DARK SUN: THE SHATTERED LANDS

Защищенное молитвами Жрецов, освещаемое сполохами закланий Магов, окруженное стальным кольцом мечей Паладинов, топоров Воинов, ножей Воров и стрел Бродяг, вот уже восемь лет по компьютерным мирам триумфально шествует зловещее черно-багровое знамя AD & D. Десятки лет прошли с тех пор, как гениальные английские парни создали столь же гениальную игру «Dungeons & Dragons», показавшую, что наш мир автомобилей и заводов — отнюдь не единственный во Вселенной Измерений. За эти годы ролевые игры — как обозвали этот жанр — забывались и вновь входили в моду, поощрялись, как развивающие интеллект и запрещались по обвинению в том, что они сводят людей с ума, нарушают чувство реальности и даже ведут к сатанизму. Никто не сосчитает, сколько выходило игр в сериях «D & D» и «AD & D» (усовершенствованная версия), а также в многочисленных подражаниях. Когда на компьютерах появились игры, RPG проникли и туда. Правда, истинные AD & D'шки добрались до IBM лишь во второй половине 1980-х гг., когда рынок был прочно завоеван сериями «Wizardry», «Ultima», «Bard's Tale», «Might and Magic». Прорыв состоялся лишь в 90-х годах, благодаря сверхзнаменитым «Eye of the Beholder» фирмы «Westwood». И если первые AD&D-ролевики (которыми в основном занималась фирма «SSI») так и не нашли большого числа фанатов, то новое поколение RPG системы AD & D стало эталоном.

К числу этих игр относится и «The Shattered Lands» фирмы «SSI», созданная по мотивам книжного сериала «Dark Sun World» компании «TSR INC», владеющей правами на «D & D», «AD & D», «AD & D — the 2nd edition» и все прочие версии и модификации идеи, наверное, не менее старой, чем «Властелин Колец» Толкиена.

Вышедшая в 1993 г., эта игра здорово отличается от всей предыдущей (и последующей, кроме «Dark Sun 2») продукции «AD & D» на компьютерах. Все остальные игры, начиная от допотопных «Pool of Radiance» и «Champions of Krynn» и кончая новейшими шедеврами «виртуального трехмера» «Ravenloft» и «Menzoberranzan», использовали вид «из глаз». «Dark Sun» же показан «сбоку-сверху», как в сериале «Ultima». Не знаем, хорошо ли это, но тем не менее, хоть одно преимущество в этом есть. Оно касается сражений. Во всех «глазных» играх использовались два варианта решения этой проблемы — либо бой происходил в том же режиме, что и странствия с лихорадочным шелканьем мыши по иконам («Eye of the Beholder»



и все поздние «SSI»'евские продукты — «Ravenloft», «Dungeon Nask» и другие), либо игрок оказывался в особом режиме с видом «сбоку-сверху», где мог думать не торопясь и делать все, что ему угодно (все старые продукты «Золотой Коробки» — трилогия «Dragon Lance» и две серии — в одной четывре, а в другой две игры — под лейблом «Forgotten Realms»). Оба варианта имели массу недостатков. В первом от игрока требовалось не меньше реакции, чем для жанра action, и, к тому же, недюжинное мастерство владения мышью. Кроме того, в сражении было очень мало возможностей тактического плана — просто дерись до упаду и все. Второй же способ здорово отвлекал от процесса странствий и, при большом числе битв, просто раздражал бесконечными скачками в боевой режим и обратно. В «Dark Sun» единственное, что меняется по ходу боя — вместо одного персонажа, видимого во время ходьбы, появляются все четверо (к тому же, при желании можно сделать так, что по ходу странствий будут видны все персонажи). Это очень повышает восприятие реализма игры и компенсирует отсутствие «вида из глаз», дающего потрясающий эффект вживания.

В чем же суть игры? Вы — четверо рабов. По приказу тирана, короля-колдуна города Дрей (**DRAJ**) все рабы, способные носить оружие, превращены в гладиаторов и вынуждены биться на дрейской арене с чудовищами на потеху свободным горожанам. Ваших героев постигла та же судьба. Их цель — бежать из постылой тюрьмы в Вольные Земли (**WILDERNESS**), населенные такими же беглецами, а затем поднять народ на борьбу с армиями Дрея, владыка которого решил покончить с таким рассадником свободомыслия, каким являются эти самые Вольные Земли.

Просто? Как бы не так! Вам придется перемесить стражников тюрьмы, поучаствовать в религиозной междоусобице человекокрыс, заключить мир между гномами и пауками, избавить одну деревню от набегов из соседнего замка, а другую — от власти злого волшебника, околдовавшего жителей, похоронить древнего героя в затерянном храме и, наконец, добраться до Краксеса (**KRAXES**), полководца дрейских карателей, а убив его, выиграть битву между дрейцами и союзом свободных жителей Вольных Земель. «SSI»'евские «а-дэ-энд-дешки» всегда славились навороченным сюжетом...

После запуска игры вы увидите следующее меню:

**START GAME** — начать новую игру с готовым отрядом;

**CREATE CHARACTERS** — создать своих героев;

**LOAD SAVED GAME** — восстановить отложенное состояние;

**EXIT TO DOS** — выйти в DOS.

Здесь все ясно со всеми пунктами, кроме **CREATE CHARACTERS**. Рассмотрим его.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

После выбора **CREATE CHARACTERS** вы увидите экран, идентичный тому, где будут изображаться герои на протяжении всей игры. Сейчас нас не интересует ни одна из опций, кроме возврата в основное меню (солнце в правом нижнем углу) и четырех окошек с солнцами в левой части. Щелкните на одно из них правой клавишей (или нажмите **SPACE**, выбрав окно клавишами **1...4**) и увидите три опции:

**NEW** — создать свой персонаж;

**ADD** — включить в отряд готового героя;

**CANCEL** — отказаться.

Если вы выбираете **ADD**, вам предложат список героев. Вы можете стереть одного из них (**DELETE**), включить в отряд (**ADD**) или выйти (**EXIT**).

После выбора **NEW** вы увидите:

В левом верхнем углу портрет персонажа. Им определяется раса и пол. Набор рас по сравнению с оригинальными «AD & D» сильно расширен — кроме традиционных Людей (**HUMAN**), Эльфов (**ELF**), Полуэльфов (**HALF-ELF**), Карликов (**DWARF**) и Полуросликов (**HALFLING**), присутствуют Полугиганты (**HALF-GIANT**), Мулы (**MUL**) — не путать с животными, и Три-Крины (**THRI-KREEN**), напоминающие богомолы. Причем Мулы существуют только в мужской, а Три-Крины — только в женской модификации. От пола в игре не зависит ничего, а вот от расы очень многое. Для многих рас недоступны некоторые профессии, расы определяют возможные значения характеристик героев и многое другое. Вверху в центре находится картинка, показывающая, как герой будет выглядеть в игре. Здесь она служит тем же целям, что и портрет, то есть щелчок на нее изменяет пол и расу героя.

В правом верхнем углу расположен список профессий. Он тоже нетрадиционен. Отсутствуют Паладины, Маги переименованы в **PRESERVER'ов**, к тому же появились Друиды (**DRUID**), Экстрасенсы (**PSIONICIST**) и Гладиаторы (**GLADIATOR**). Выбор профессии также очень важен. Он влияет на боевые способности персонажа, на его магию и жизненные силы.

Кроме колдовства, доступного **PRESERVER'ам** и молитв, которые творят Друиды и Жрецы (**CLERIC**), в «Dark Sun» присутствуют пси-способности (то есть то, что у нас сейчас очень модно — Экстрасенсы). Ими владеют все герои, но в малой степени. Лишь **PSINICIST'ы** являются полноценными Кашпировскими. Под списком профессий находятся три вида этой самой экстрасенсорики:

**P-KINESIS** — связано с управлением окружающей средой;



**P-METAB** — способности к воздействию на свое тело;

**TELEPATHY** — телепатические возможности — подчинение чужого разума и т.д.

Если персонаж обладает жреческими способностями, то в этом же окне будут появляться списки стихий — Воздуха, Воды, Земли, Огня, — одной из которых он будет молиться. Переключение между стихиями и пси-способностями производится опцией **VIEW SPHERES/VIEW PSIONICS**, если она коричневого цвета. Выбор профессий, стихий и пси-способностей производится так: нужная строка изображена коричневым цветом и помечена ромбиком, остальные написаны серым. Щелчком на отмеченную строку производится отмена, после чего все доступные вам профессии и т.д. «коричневеют». Затем надо выбрать то, что вам нужно. Некоторые расы дают возможность выбора нескольких (до трех) профессий сразу, а Псионист владеет всеми тремя видами пси-способностей.

В левом нижнем углу находится список характеристик:

**NAME** — имя (для смены щелкните курсором на него);

**STR** — сила (влияет на точность и мощь атак);

**DEX** — ловкость (влияет на защищенность);

**CON** — телосложение (влияет на жизненную энергию);

**INT** — интеллект (на успешность магии и количество пси-энергии);

**WIS** — мудрость (на успешность молитв и на стойкость к магическим воздействиям).

**CHR** — обаяние (на общение с другими персонажами).

Правее имеется колонка с указанием пола, расы и профессии персонажа, его характера, Уровня (под профессией), Опыта (**EXP**) с числом очков до следующего уровня (в скобках), класса доспехов (**AC**), атакующей мощи (**DAM**), числа жизненных и псионических очков.

Характеристики, обозначенные квадратом, можно менять вручную. Для этого нужно щелкать на этот квадрат. Левая клавиша увеличивает значение, правая уменьшает.

Окошко с кубиком в центре экрана служит для случайного перераспределения характеристик.

Разъясним смысл некоторых параметров.

**Опыт** — динамическая характеристика, растущая с количеством убитых врагов и выполненных заданий. Самостоятельного значения не имеет.

**Уровень** — важнейший параметр, зависящий от Опыта. При достижении определенных значений последнего персонаж авто-

матически переходит на новый уровень, что делает его более мощным как в бою, так и в магии.

**Класс Доспехов** — защищенность героя. Чем ниже это число, тем сложнее врагам в него попасть.

**Атака** — количество и возможности ударов героя. Имеет вид следующей формулы:  $A \times XDY + Z$ , где **A** — число ударов, которые герой может нанести за один такт боя, **XDY** — «бросок» одновременно **X** «кубиков» с **Y** «граней» (все это от настольных RPG, где главным орудием была игральная кость), **Z** — произвольное число, зависящее, в частности, от Силы и Уровня героя. Вообще обычно этот параметр полностью (кроме числа атак) определяется оружием героя.

**Жизненные Очки** — показатель жизни героя. Когда они подходят к нулю, он теряет сознание, а затем погибает. Восстанавливаются очки с отдыхом. Максимальное значение зависит от телосложения и растет с ростом Уровня.

**Пси-очки** — расходуются на применение пси-способностей. Чем их больше, тем больше раз без отдыха можно использовать телепатические и прочие экстрасенсорные способности. Этот параметр зависит от телосложения, мудрости и интеллекта персонажа.

Итак, сделав свой выбор, щелкните на **DONE**, и вы вернетесь обратно, но в одном из окошек вместо солнца появится вид героя, а справа — вся вышеперечисленная информация по нему, с изображением его оружия в трех ячейках в правом верхнем углу. Вы увидите, что **АС** и **DAM** героя улучшились. Это из-за какого-никакого, но снаряжения, которое ему выдали.

Теперь создайте еще трех героев, вернитесь в меню и вперед, на **START GAME**.

## ИГРА

Вы оказываетесь на Арене. На ваших глазах гибнет Маг, после чего наступает ваша очередь.

Вы видите одного из своих героев и курсор в форме стрелки. В правом верхнем углу находится уже знакомая вам пиктограмма с солнцем. Щелкнув на нее, вы входите в экраны персонажей. Нажатие правой клавиши курсора меняет его изображение:

**Стрелка** — перемещение к указанной точке;

**Стрела/меч** — атака объекта;

**Глаз** — использовать, взять, осмотреть, нажать и так далее.

Для выполнения надо навести курсор на нужное место и нажать левую клавишу. Все действия в игре выполняются этими курсорами. Более простого интерфейса не было еще

никогда. Чтобы куда-то пойти, надо просто курсором-стрелкой щелкнуть на место, куда надо направить стопы героев. Чтобы атаковать кого-либо — надо навести на него курсор в форме меча (если герой стоит рядом) или стрелы. В первом случае будет произведен удар, во втором — выстрел. Чтобы нажать кнопку, открыть дверь, поднять любой предмет — используется курсор в виде глаза. Если какое-то действие произвести невозможно, например, путь в какую-либо точку блокирован, курсор будет перечеркнут. Чтобы попасть в «вещмешки», магию и состояние героев, необходимо нажать на пиктограмму с солнышком, после чего вы оказываетесь в одном из следующих режимов:

**VIEW CHARACTER** — данные по персонажам;

**VIEW INVENTORY** — «вещмешок» героев;

**CAST SPELL/USE PSIONICS** — магия и экстрасенсорика;

**EFFECTS** — информация о наложенной на героев магии продолжительного действия (от ваших магов-жрецов-экстрасенсов и от ношения магических предметов).

**VIEW CHARACTER** и **EFFECTS** носят чисто информативный характер, и на них мы останавливаться не будем. Что же касается магии и вещей, то о них мы расскажем подробнее.

Итак, магия/молитвы/экстрасенсорика. Они (кроме экстрасенсорики) доступны далеко не всем. Магией владеют лишь Пресерверы, молитвами — Жрецы, Друиды и Бродяги. Впрочем, экстрасенсорикой в полной мере владеют только Псионисты, а у остальных — по три—четыре простеньких действия типа очистки мозга от мыслей, чтобы телепатам-врагам труднее было воздействовать. Все магические действия представлены пиктограммами. Для совершения акции надо щелкнуть на нужную пиктограмму, а дальше...

Заклятия по способу действия делятся на три вида — одни накладываются на заклинателя, и это происходит автоматически, сразу после выбора заклęcia. Другие — на одного из членов отряда, в этом случае надо навести курсор (принявший вид иконки) на портрет персонажа в этом режиме и щелкнуть левой клавишей. Третьи заклęcia воздействуют на окружающую среду (на врагов, например), и вам надо щелкнуть курсором-иконкой на игровое пространство — фигуру противника для атакующих заклинаний, свободное пространство для вызова каких-либо существ и так далее. Отменить заклęcie в двух последних случаях можно правой клавишей мыши. Переключение между магией/жречеством/экстрасенсорикой производится опцией с названием текущих Сил героя (внизу), а выбор уровня заклинаний/молитв или области экстрасенсорики — соседней опцией, также содержащей текущее значение.

## Вещмешок

О, это целая поэма! Выбрав **VIEW INVENTORY**, вы увидите портрет героя в полный рост (в центре), информацию по нему (справа), четыре окна с персонажами (слева) и, главное, двадцать шесть ячеек для предметов. Четырнадцать из них разбросаны вокруг тела и служат для различной одежды и оружия, остальные двенадцать, собственно, и есть «вещмешок», и туда можно положить все, что угодно, даже трупы (придется в конце игры).

Рассмотрим ячейки снаряжения, начиная с левого нижнего угла по часовой стрелке:

**WAIST** — пояс, сюда надо одевать ремень;

**FINGER** — палец, для колец;

**RIGHT HAND** — правая рука, для оружия или щита;

**ARM** — плечо, для наручей;

**MISSILE** — для луков или пращей;

**AMMO** — для стрел;

**HEAD** — голова, для шлема;

**NECK** — шея, для ожерелий;

**CLOAK** — плащ;

**CHEST** — грудь, для панциря;

**LEFT HAND** — левая рука, для оружия или щита;

**FINGER** — палец, для колец;

**LEGS** — ноги, для поножей;

**FOOT** — ступни, для обуви.

Предметы в **INVENTORY** берутся левой клавишей мыши, при этом подсвечиваются те ячейки, куда этот предмет можно положить. Чтобы передать вещь другому герою, ее надо взять, навести на портрет этого другого и нажать одну из клавиш мыши. Если вы нажмете правую клавишу, предмет автоматически перейдет в «вещмешок» другому герою, если левую — вы окажетесь в его **INVENTORY** и сможете установить предмет там, где хотите.

В игре имеется множество вещей с магическими свойствами. Некоторые из них (предметы одежды и доспехи) содержат защитные заклинания, которые держатся постоянно, другие (оружие) — заклятья атакующие, вступающие в действие при нанесении удара, третьи же содержат заклятья, которые надо применять самому. Это свитки, жезлы и браслеты. Для их использования надо нажать в **INVENTORY** правой клавишей на предмет, а затем



левой на иконку заклятия. Кстати, любой предмет идентифицируется правой клавишей.

Чтобы взять вещь с пола и отдать ее герою, надо щелкнуть на нее курсором-глазом, перевести его на персонаж, который засветится желтым, и нажать на клавишу.

Обязательно собирайте мешки и сундуки — «вещмешок» не резиновый, много в него не засунешь, а «контейнеры», занимая в **INVENTORY** всего одну ячейку, внутри содержат шесть. Чтобы открыть такую «шкатулку», щелкните на нее правой клавишей.

## Бой

В бою появляются все четыре героя. Кстати, отметим, что при наведении курсора друзья начинают мигать желтым, враги — черным, а нейтральные персонажи — серым. Это важно, так как во многих боях у вас будут союзники, которых трогать не стоит.

Когда управление переходит к вашему герою, вы увидите табличку с его именем, жизненными очками, состоянием и числом оставшихся ходов (**MOVE**). Для атаки врага подойдите к нему и щелкните на него курсором-мечом. Для выстрела — щелкните курсором-стрелой, если он далеко (иначе не получится). Можно и проще — наведите на врага курсор-стрелку перемещения, герой подойдет и атакует.

Магия используется так же, как и в обычной жизни.

## МЕНЮ

Оно вызывается нажатием клавиши **TAB** или щелчком на иконку с фоном лого «**DARK SUN**» в экранах персонажей. Здесь вы видите следующие опции.

Верхний ряд, слева направо:

Переход в экраны персонажей — **VIEW CHARACTER, INVENTORY, CAST/USE EFFECTS**.

Средний ряд, слева направо:

Выход в DOS (**SAVE** — выход с сохранением, **QUIT** — без, **CANCEL** — отмена);

Сохранение/Загрузка (**LOAD** — загрузить, **SAVE** — сохранить, **RESTART** — начать игру с начала);

Установка параметров (громкость музыки и звука, уровень сложности; внизу — включение/выключение анимации движения персонажей, информация об авторах, выход в меню, выход в игру);

Карта (**синяя точка** — герои, **красные** — другие объекты);

Центровка экрана по главному персонажу (см. ниже).

Нижний ряд, слева направо:

Вид отряда в странствиях (только лидер или вся четверка);

Курсор-стрелка;

Курсор-глаз;

Курсор-меч/стрела;

Выход в игру.

И последнее. Рядом с портретами героев в экранах персонажей имеются маленькие опции. Иконка с лицом — выбор лидера, то есть того персонажа, который отображается во время странствий, если включен режим изображения одного героя. Кроме того, лидер имеет значение в ситуациях, связанных с подъемом на стенку (нужно ставить Вора) и в некоторых мошенничествах, о которых вы узнаете в конце описания.



## ЗАКЛИНАНИЯ

### МАГИЯ

#### Первый уровень

**ARMOR** — создает защиту, эквивалентную **АС**, равному 6 (плюс доспехи и т.д.).

**BURNING HANDS** — отнимает у врага 1—3 жизненных очка плюс 2 за каждый Уровень Мага.

**CHARM PERSON** — заставляет цель (если это гуманоид) сражаться на вашей стороне.

**CHILL TOUCH** — отнимает 1—4 жизненных очка и понижает силу на единицу. Не действует против Нежити, но может заставить их бежать.

**COLOR SPRAY** — ошеломляет, делая уязвимее до 6 противников.

**ENLARGE** — усиливает персонажа, к которому применяется.

**GAZE REFLECTION** — окружает заклинателя зеркальной поверхностью, отражающей любые атаки, связанные со взглядом.

**GREASE** — изменяет поверхность земли. Все враги, оказывающиеся на такой поверхности, скользят и пропускают ход.

**MAGIC MISSILE** — Маг стреляет несколькими (по одной за каждые два Уровня) магическими стрелами, отнимающими 2—5 жизненных очков.

**SHIELD** — улучшает **АС** и увеличивает шансы увернуться от метательных снарядов и вражеских **MAGIC MISSILE**.

**SHOCKING GRASP** — отнимает 1—8 жизненных очков, плюс 1 за каждый Уровень Мага.

**WALL OF FOG** — создает стену тумана, блокирующего взгляд врагов.

## Второй уровень

**BLUR** — повышает **АС** и возможность избежать поражения метательными снарядами.

**DETECT INVISIBILITY** — позволяет «засечь» невидимого в бою противника.

**FLAMING SPHERE** — отнимает 2—8 жизненных очков.

**FOG CLOUD** — то же, что и **WALL OF FOG**, но окружает со всех сторон.

**GLITTERDUST** — ослепляет врагов и невидимых делает видимыми.

**INVISIBILITY** — делает цель менее уязвимой в бою. Держится до тех пор, пока зачарованный не атакует или колдует.

**MELF'S ACID ARROW** — выстрел, отнимающий 2—8 жизненных очков.

**MIRROR IMAGE** — создает 1—4 фальшивых двойников Мага.

**PROTECTION FROM PARALYSIS** — защита от парализующих воздействий.

**SCARE** — делает врагов с Уровнем менее 6 неспособными атаковать или заставляет их бежать с поля боя.

**STINKING CLOUD** — покрывает врагов ядовитым туманом, не дающим им атаковать в течении 2—5 тактов боя.

**STRENGTH** — повышает Силу заклинаемого на 1—8 баллов. Максимальное значение Силы — 24.

**WEB** — не дает врагу двигаться, опутывая его паутиной.

## Третий уровень

**BLINK** — делает мага неуязвимым после окончания его хода в каждом такте боя. Враги могут атаковать его только перед тем, как до него дойдет очередь действовать.

**DISPEL MAGIC** — снимает эффект чар, не имеющих специальных противодействующих заклинаний — например, **HOLD PERSON**.

**FIREBALL** — отнимает у всех врагов в радиусе действия 1—6 жизненных очков за каждый Уровень Мага.

**FLAME ARROW** — выстрел огненной стрелой, отнимающей 1—6 жизненных очков обычным и 4—24 — огненным воздействием.

**HASTE** — удваивает число ходов и атак персонажа.

**HOLD PERSON** — парализует до четырех гуманоидов.

**HOLD UNDEAD** — парализует до трех Неживых тварей.

**LIGHTNING BOLT** — выстрел молнией, отнимающей 1—6 жизненных очков за каждый Уровень Мага у всех, стоящих на пути ее полета.

**MELF'S MINUTE METEORS** — выстрел пятью огненными шариками, отнимающими у врагов по 1—4 жизненных очка каждый, с бонусом к попаданию в цель + 2.

**MINOR MALISON** — делает врагов более уязвимыми к метательным снарядам.

**MONSTER SUMMONING 1** — вызов твари первого Уровня, дерущейся в бою за вас. Тварь исчезнет после боя.

**PROTECTION FROM MAGIC MISSILES** — делает цель неуязвимой против обычных метательных снарядов.

**SLOW** — ополовинивание количества атак и ходов противника.

**SPIRIT ARMOR** — улучшенная версия **ARMOR, SHIELD** и **BLUR**.

**VAMPIRIC TOUCH** — позволяет высасывать у противника и добавлять себе 1—6 жизненных очка за каждые два Уровня Мага. И в самом деле — прикосновение Вампира! Особенно хорош меч **EL'S DRINKER**, содержащий это свойство — прямо-таки Черный Меч Элрика (герой писателя Майкла Муркока).

## Четвертый уровень

**CHARM MONSTER** — тоже самое, что и **CHARM PERSON**, но действует на всех.

**CONFUSION** — враги в зоне действия в ужасе бегут, стоят ошеломленные, или становятся берсеркерами, начиная колбасить и своих, и чужих (то есть вас).

**EVARD'S BLACK TENTACLES** — создает щупальца, отнимающие у цели 3—12 жизненных очка за такт боя.

**FEAR** — все враги в радиусе действия бегут в ужасе.

**FIRE SHIELD** — тот, кто пытается атаковать заклинателя, получает повреждения, равные нанесенным Магу.

**WALL OF ICE** — создает стену из льда, непрозрачную для взгляда и непроходимую.

**ICE STORM** — отнимает у всех целей 3—30 жизненных очков.



**IMPROVED INVISIBILITY** — то же, что и **INVISIBILITY**, но заколдованный способен атаковать, оставаясь незамеченным.

**MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY** — создает небольшую сферу, защищающую всех внутри от чар 1—3 уровней.

**MINOR SPELL TURNING** — направленные на Мага боевые заклятия отражаются и падают на головы вражеских колдунов.

**MONSTER SUMMONING 2** — то же, что и **MONSTER SUMMONING 1**, но чудовище второго Уровня.

**RAINBOW PATTERN** — полностью отвлекает внимание врагов. Они парализуются и не могут ходить. Направленные атаки снимают действие чар.

**SOLID FOG** — создает стену тумана, вдесятеро уменьшающую число ходов противника.

**STONESKIN** — неуязвимость к физическим атакам (от 1 до 4 плюс еще одна за каждые два Уровня Мага).

**TURN PEBBLE TO BOULDER** — превращает песок в булыжник, отнимающий 11—26 жизненных очков.

**WALL OF FIRE** — создает огненную стену, проходя через которую враги теряют жизненные очки.

## Пятый уровень

**CHAOS** — один-четыре врага плюс по одному за Уровень Мага подвергаются воздействию, аналогичному **CONFUSED**-чарам.

**CLOUDKILL** — убивает или наносит тяжкие повреждения врагам в радиусе действия.

**CONE OF GOLD** — выстрел коническим направленным потоком холодом. Эффективность и радиус действия зависят от уровня мага.

**CONJURE ELEMENTAL** — вызов элементаля (духа стихий) Воды, Земли, Огня или Воздуха для участия в бою на вашей стороне.

**DISMISSAL** — изгнание тварей из других измерений обратно на родину (это **RAMPAGER'ы**, элементали, **SLAAG'и** и другие).

**DOMINATION** — покорение твари воле играющего.

**FEEBLEMIND** — делает врагов дебилами, сильно понижая их Мудрость и Интеллект, лишая магических и экстрасенсорных способностей.

**HOLD MONSTER** — то же, что и **HOLD PERSON**, но действует на всех.

**LOWER RESISTANCE TO MAGIC** — понижает сопротивляемость врага к магическому воздействию.

**MONSTER SUMMONING 3** — то же, что и **1** и **2**, но вызывает монстра третьего Уровня.

**SUMMON SHADOW** — вызов Тени (Нежить) для сражения на вашей стороне.

**WALL OF FORCE** — создание невидимого силового барьера, непроницаемого для атак и снимаемого только пси-способностью **DESINTEGRATE**.

**WALL OF STONE** — примерно то же самое, но видимо и снимается также заклятием **DISPEL MAGIC**. Блокирует перемещение.

## МОЛИТВЫ

### Первый уровень

**BLESS** — немного помогает дружественным персонажам попадать во врагов. Лучше пользоваться этой молитвой до боя.

**CAUSE LIGHT WOUNDS** — отнимает 1—8 жизненных очков у врага.

**CURSE** — затрудняет врагам нанесение точных ударов.

**CURE LIGHT WOUNDS** — исцеляет 1—8 жизненных очков.

**ENTANGLE** — стимулирует рост травы, делая район действий практически непроходимым.

**INVISIBILITY TO UNDEAD** — на 6 тактов боя реципиент заклятия становится невидимым для Нежити.

**MAGICAL STONE** — выстрел тремя магическими камнями, каждый из которых отнимает 2—8 жизненных очков у Нежити и 1—4 у остальных тварей.

**PROTECTION FROM EVIL** — повышение стойкости в борьбе с врагами, злыми по характеру (есть и нейтральные, а в других «AD & D» — даже добрые).

**REMOVE FEAR** — снятие чар **CAUSE FEAR**.

**CAUSE FEAR** — объект спасается бегством в течении 1—4 тактов боя.

**SHILLELAGH** — создание временного магического оружия — дубинки.

### Второй уровень

**AID** — улучшенный вариант **BLESS** с добавлением **CURE LIGHT WOUNDS**.

**BARKSKIN** — улучшает **AC** реципиента на 1 за каждые 4 уровня жреца.



**CHARM PERSON OF MAMMAL** — зачарованный гуманоид или животное сражается в бою на вашей стороне.

**DUST DEVIL** — вызов в бою Пылевого Дьявола, который будет биться на вашей стороне.

**FIND TRAPS** — показывает местонахождения всех ловушек в области действия.

**FLAME BLADE** — создание временного магического оружия — огненного меча с поражением 7—10 (по общепринятой формуле, видимо,  $1D4 + 6$ ).

**HOLD PERSON** — то же, что и у Магов на третьем Уровне заклинаний.

**RESIST FIRE** — вдвое уменьшает повреждения от огненных воздействий и увеличивает шансы совсем избежать одного.

**RESIST COLD** — то же самое, но против воздействия холодом.

**SPIRITUAL HAMMER** — создание временного магического оружия — метательного молота, возвращающегося к жрецу после каждого броска.

## Третий уровень

**CONJURE LESSER AIR (WATER, EARTH, FIRE) ELEMENTAL** — вызов в бой низшего духа соответствующей стихии.

**CURE BLINDNESS OR DEAFNESS** — снятие чар **CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS**.

**REMOVE PARALYSIS** — снятие чар парализующего типа (**HOLD PERSON, SLOW**).

**CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS** — ослепляет или оглушает одного противника, что делает его очень неточным в атаках.

**CURE DESEASE** — излечение болезней, причиняемых укусами животных или чарами **CAUSE DESEASE**.

**CAUSE DESEASE** — заражение врага болезнью, в результате чего его Сила и жизненные очки быстро тают со временем.

**DISPEL MAGIC** — то же, что у Магов на третьем Уровне заклинаний.

**MAGICAL VESTMENT** — создает защиту, эквивалентную базовому (без амуниции)  $AC = 5$ , минус 1 за каждые три Уровня выше пятого (чем ниже  $AC$ , тем лучше, помните?).

**SUMMON INSECTS** — вызов облака насекомых, которые жалят врагов по 4 жизненных очка за такт боя и ухудшают боевые характеристики ( $AC$  и точность атак).

**NEGATIVE PLANE PROTECTION** — защита от одной «вампирской» атаки Нежити. Некоторые из них (и в первую очередь вампиры, которых, правда, в «Dark Sun» нет) высасывают очки Опыта и Уровни, от этого спасает данное заклятие.

**PRAYER** — улучшает боевые характеристики у друзей и ухудшает у врагов. Лучше употреблять до боя.

**PROTECTION FROM FIRE** — улучшенная версия **RESIST FIRE**.

**REMOVE CURSE** — снимает чары **BESTOW CURSE**.

**BESTOW CURSE** — очень сильно ослабляет цель. Излечивается **DISPEL MAGIC** и **REMOVE CURSE**-чарами.

## Четвертый уровень

**ABJURE** — Изгнание тварей из других измерений (например, элементарей и слаагов).

**BLOOD FLOW** — если на своих, то исцеляет 2—12 жизненных очков, если на врагов, парализует их на 1—4 такта боя.

**CLOAK OF BRAVERY** — защита против **CAUSE FEAR**-чар.

**CLOAK OF FEAR** — окружение себя аурой **CAUSE FEAR**-магии. Первый атакующий реципиента враг может стать жертвой этого заклятия.

**CONDENSE** — то же, что и **TURN PEEBLE INTO BOULDER** Магов на четвертом Уровне заклятия, но эффект — 3—17 жизненных очков.

**PROTECTION FROM LIGHTNING** — защита от молний, увеличиваются шансы избежать поражения вообще, а если не выходит, то оно уменьшается вдвое.

**CURE SERIOUS WOUNDS** — исцеление 3—17 жизненных очков.

**CAUSE SERIOUS WOUNDS** — нанесение ущерба в 3—17 жизненных очков.

**DEHYDRATE** — при воздействии на врагов с циркулярной кровеносной системой отнимает 2—12 жизненных очков плюс 1 за каждый Уровень Жреца.

**DUST CLOUD** — затемняет зрение врагам и не пропускает метательные снаряды.

**FOCUS HEAT** — поражение в 2—12 жизненных очка плюс 1 за каждый Уровень Жреца.

**FREE ACTION** — снятие любых замедляющих и парализующих заклятий.

**NEUTRALIZE POISON** — прекращение действия яда, спасение отравленного.



**POISON** — отравление. Если противник не избежит действия заклятия, он умрет.

**PRODUCE FIRE** — зажжение земли на некоторой территории. Все в радиусе действия теряют 2—5 жизненных очков.

**PROTECTION FROM EVIL, 10'RADIUS** — улучшенная версия **PROTECTION FROM EVIL**-чар.

## Пятый уровень

**CONJURE AIR (WATER, EARTH, FIRE) ELEMENTAL** — вызов в бой высших духов стихий.

**CURE CRITICAL WOUNDS** — исцеление 6—27 жизненных очков.

**CAUSE CRITICAL WOUNDS** — ранение в 6—27 жизненных очков.

**DEFLECTION** — отражение низших боевых заклятий дальнего действия (типа **MAGIC MISSILE**).

**DISPEL EVIL** — улучшает **AC** на 7 в бою с вызванными тварями. Действует, пока реципиент не атакует противника.

**FLAME STRIKE** — выстрел потоком пламени, отнимающим 6—48 жизненных очков.

**INSECT PLAGUE** — вариант **SUMMON INSECTS**. Менее смертоносно, зато препятствует тем, кто находится внутри роя насекомых, колдовать.

**IRONSKIN** — иммунитет ко всем немагическим атакам.

**QUICKSAND** — все, попавшие в область действия, засасываются в песок и не могут двигаться.

**RAISE DEAD** — оживление умершего не-эльфа с потерей одного балла Телосложения.

**SLAY LIVING** — убивает живое существо. На худой конец, отнимает 3—17 жизненных очков.

**WALL OF FIRE** — то же, что у Магов на четвертом Уровне заклятий.

## ЭКСТРАСЕНСОРИКА

### Кинетика

**DETONATE** — отнимает по 1—10 жизненных очков у всех в зоне действия.

**DISINTEGRATE** — если цель не избежит атаки, то превратится в пыль.

**PROJECT FORCE** — отнимает 1—6 жизненных очков плюс число, равное **AC** цели.

**BALLISTIC ATTACK** — отнимает 1—6 жизненных очков.

**CONTROL BODY** — позволяет управлять телом другого персонажа, с большими потерями в атакующих способностях.

**INERTIAL BARRIER** — ополовинивает эффективность многих магических воздействий (газа, кислоты, дыхания, **ICE STORM**-заклятия).

## Метаболизмы

**ANIMAL AFFINITY** — у экстрасенса отрастают когти, наносящие врагам ущерб в 1—10 жизненных очков.

**ENERGY CONTAINMENT** — иммунитет к воздействию холода, жары, огня и электричества.

**LIFE DRAINING** — высасывает у врага до шести очков и временно добавляет их экстрасенсу.

**ABSORB DESEASE** — перенос болезни от другого персонажа на себя с целью последующего излечения.

**ADRENALIN CONTROL** — временное повышение Силы от одного до шести баллов.

**BIOFEEDBACK** — улучшает **AC** на единицу и уменьшает ущерб от вражеских атак на 2.

**BODY WEAPONRY** — делает руку экстрасенса оружием, эквивалентным по мощи Широкому Мечу (**BROAD SWORD**).

**CELL ADJUSTMENT** — экстрасенс лечит свои раны и болезни (вот зачем нужно заклинание **ABSORB DESEASE**).

**DISPLACEMENT** — имитация способностей Зверя-Путающего-Следы (из трилогии «Moonshaes» сериала «Forgotten Realms»). Это улучшает **AC** экстрасенса на 2.

**ENCHANCED STRENGTH** — повышает Силу экстрасенса до максимума (24).

**FLESH ARMOR** — превращает кожу в доспех, надежность которого зависит от Уровня.

**GRAFT WEAPON** — сращивая оружие с рукой, экстрасенс повышает точность своих атак.

**LEND HEALTH** — перекачивание своих жизненных очков другому персонажу.

**STRENGTH** — повышение (временное) Силы другому персонажу (экстрасенс тратит балл Силы за 2, приобретенных реципиентом).



## Телепатия

**DOMINATION** — взятие контроля над чужим мозгом в бою.

**MASS DOMINATION** — то же самое, но действует на 1—5 врагов.

**PSYCHIC CRUSH** — мысленная атака, отнимающая до 6 жизненных очков.

**SUPERIOR INVISIBILITY** — почти полная невидимость. Пропадает, если экстрасенс атакует.

**TOWER OF IRON WILL** — защита от вражеского псионического воздействия.

**EGO WHIP** — ошеломляет врага на 1—4 такта боя.

**ID INSINUATION** — парализует врага на 1—4 такта боя.

**INTELLECT FORTRESS** — все в радиусе действия защищены от пси-атак.

**MENTAL BARRIER** — примерно то же, что и **TOWER OF IRON WILL**.

**MIND BAR** — дает 75% сопротивляемость магии, атакующей мозг (**CHARM PERSON** и **FEEBLEMIND**-чары).

**MIND BLANK** — слабейшее из ряда действий, защищающих от чужих пси-атак. Низший вариант **MENTAL BARRIER**.

**PSIONIC BLAST** — внушение врагу, что он потерял 80% жизненных очков. Когда он теряет «оставшиеся» 20%, теряет сознание.

**SYNARIC STATIC** — блокировка пси-талантов всех сражающихся (включая того, кто производит этот эффект).

**THOUGHT SHIELD** — еще один **MENTAL BARRIER/TOWER OF IRON WILL**.

## РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПУТЬ ПРОХОЖДЕНИЯ

Во-первых, ищите везде кострища — только используя их (икона с глазом), вы можете отдохнуть, восстановить жизненные очки, растраченные заклятия. А во-вторых...

Вы начинаете игру на Арене. Убейте чудовищ, заберите деньги и уходите. Оказавшись в камерах рабов, идите за начальником стражи внутрь и отдохните в своей камере. Затем перебейте две банды «дедов»-гладиаторов (у них есть деньги и оружие). Найдите девушку, у которой болит голова. Затем поговорите с мужиком, бегающим по коридору, и спросите его про повара (**CHEF**). Он отведет вас к нему и отопрет дверь. Теперь пообщайтесь с поваром и скажите ему про девушку, а затем отведите его к ней. Он исцелит ее и вы получите ключ от двери на запад. Выйдя сквозь

нее, перебейте всех и найдите спуск вниз. Откройте крышку люка — и вы в катакомбах.

Здесь живут два народа крысоловдей. Убейте тех, кто стоит у входа. Теперь идите севернее, попросите стража за решеткой пустить вас к вождю. Пообщайтесь с последним и согласитесь найти его дочь. Пройдите в храм и убейте главаря первого племени (воинов из которого вы уже убивали). Возьмите **BONE CRANK** и откройте им дверь со сломанным колесом в северной стене храма. Проведите крысеху обратно к отцу, затем защитите их храм (храм черепов) от последователей убитого вами вождя первого племени. Вновь поговорите с вождем, получите шлем, затем пообщайтесь с черепами и получите советы и **STAFF OF PARTING**. В северо-восточном углу используйте этот предмет — появится проход в замок Даголара. Обыщите соседние сточные отверстия и найдите рычаг, открывающий проход наверх.

В замке Даголара найдите зомби в запертой комнате и возьмите его с собой. В нужном месте он пройдет сквозь огонь и нажмет на плиту, которая этот огонь уберет. Дойдите до владельца замка и убейте его.

Вернувшись в катакомбы, выйдите на поверхность и перебейте стражников у обоих ворот. Если пойти на восток — будет область с разбитой повозкой и Магера (это такие великаны). Великанов надо забить. Перед этим и после поговорите с жителями вагона (с их вождем).

К северу от полей находится область, где лежит мертвый посол, а дальше будет деревня Теакетцль (**TEAQUETZL**). Поговорите с вождем и призовите его на борьбу с Дреем. Он потребует, чтобы вы собрали союзников для войны.

Вернитесь в область с трупом посла и идите на восток. Там будет пустыня с холмом в центре (кстати, сюда бы вы попали, пойдя к северу от разбитой повозки). Поговорите с мужиками на холме. Один из них даст камень от обелиска (вставьте его на место), другой будет нанимать вас для выполнения заданий.

Далее на восток находится племя человеко-ящеров. Они отправят вас разбираться с призраками в руинах, а затем нападут сами.

К северу стоит замок Вирм (**WYRM**). Пройдите туда, а затем в юго-восточный проход, в усыпальницу. Там поговорите с тенью и вернитесь в замок. Теперь через восточную дверь пройдите и убейте колдуна (для этого нужно разбить зеркало в смежной комнате, иначе его не уничтожить).

Вернитесь в область с холмом и идите на север. Сначала будет оазис с бабочками, чьи крылья однажды вас попросит принести паренек на холме. Далее на север — область с эльфийскими рабовладельцами. Их вождь будет беседовать с посланником Дрея. Вступите в разговор и убедите эльфа, что он неправ. Перебейте дрейцев, и эльфы пообещают вам помочь в бою, а затем уйдут.



Дальше к северу находится караван эльфийских торговцев. Они наградят вас за уничтожение колдуна в Вирме. Если выпить вина у виноторговца, то он отравит, и, очнувшись, вам придется защищаться от дрейцев в голом виде. После победы вернитесь к виноторговцу и потребуйте объяснений, отведите его к главе каравана и расскажите ей всю правду — получите деньги. (Кстати, в это время все вещи будут в вагончике этого купца).

Теперь вернемся в область с мертвым посланником и пойдем на восток. Там находится выдавленный в песке дракон и другие фигуры. В северо-западном углу по одной из таких фигур бродит мужик. Поговорите с ним и трижды пройдите по фигуре — получите Опыт. Затем можно купить у него пси-браслеты, позволяющие Экстрасенсам учить новые и совершенствовать старые способности, но цены очень велики. Совет — забудьте про совесть и просто убейте его. Кроме этого мужика, здесь гуляет человек-ящер с Песчаным Дьяволом. Пообщайтесь с ним, а затем идите к другому ящеру в области с трупом и скажите (ящеру, а не трупу) о новом вожде, собирающем племя — получите Опыт. Кстати, в «глазе» дракона зарыт клад. Положите туда лопату и, щелкнув на нее курсором-глазом, используйте (**USE**).

Далее к западу лежит деревня Седрилт (**CEDRILTE**). Убейте бандитов и поговорите с вождем, а затем с гномом, который покажет вам вход в пещеру (северо-западный угол). В пещере поговорите с изгнанником на западе и поднимитесь к паукам (поставив лидером Вора или воспользовавшись веревкой изгнанника). Поговорите с пауком-стражем, затем сверните налево у красной эмблемы на полу и сломайте кирпичную стену. Возьмите золотую подвеску, пойдите поговорить с королевой, затем идите на восток (в сад) и, убив напавших пауков, киньте подвеску в дыру. Вернитесь к королеве. По дороге вам встретится принц и предупредит, что та хочет вас убить. В самом деле, сказав: «Вот ваша награда», королева атакует вас вместе с несколькими Магами, другие же пауки во главе с принцем помогают вам — не троньте их! Убив королеву, вы делаете принца королем, отводите его в нижнюю часть к гномам, и они заключают мир.

Теперь вернитесь на северо-восточный угол и войдите в замок. На первом этаже просто найдите проход вверх. Там идите в северо-западный зал и поговорите с друидом Ветра. Он даст вам волшебный напиток и ключ. Теперь идите на северо-восток и убейте бессмертную колдунью. Примените после боя напиток, чтобы уничтожить ее. Затем откройте дверь на юго-западе и убейте главаря бандитов. Можете пожить в его сокровищнице (ключ под кроватью). Забрав **BONE WYVERN HOOK**, отдайте друиду. Теперь вернитесь вниз (кстати, совет — в местах, населенных зомби и тенями, например, в этом замке, — не стоит нападать на всех. Атакуйте лишь тех, кто нападает и мерцает черным цветом при наведении курсора). Зомби будут веселиться по поводу освобождения, один из них скажет вам про магические

ботинки в вазе. Одев их, пройдите в юго-восточный сектор этажа, где находится помещение без дверей. Часть его восточной стенки — фальшивка. Пройдя сквозь нее, вы найдете меч **EL'S DRINKER**. **AAARGH!** Он содержит **VAMPYRIC TOUCH...** В общем, сказка, а не меч!

Теперь вернитесь в деревню и вновь поговорите с вождем. Он отправит людей в Теакетцль.

Последний этап — союз с деревней Гедрон (**GEDRON**). Она лежит через две области на север от района с драконом на песке. Жителей деревни поработил злой колдун. Поговорите с околдованнан мэрмом. В середине разговора в него вмешается сам чародей и пообещает освободить деревню, если вы принесете ему два куска статуи.

Идите к северу, убейте всех дрейцев и освободите гедронских мужчин (они останутся там, пока вы не убьете колдуна). Вернитесь в деревню (кстати, зайдите к целительнице в хижине справа от дворца) и идите на восток. Там будут человекоящеры-рабовладельцы. Перебейте всех и возьмите кусок статуи. Идите на север и покрошите всех Магера-великанов, а главное, друида, у которого и есть второй кусок статуи. Теперь найдите у палаток якорь-кошку и с его помощью подтяните мост через пропасть. Идите в северо-восточный угол и спасите девушку от подводной твари. Она — сестра гедронской целительницы, и вам еще предстоит обрадовать последнюю вестью о спасении родственницы.

Вернитесь в Гедрон. У статуи вас встретит Маг и выполнит свое обещание, а потом предложит честный бой. Какой уж честный... Четверо на одного! В общем, когда тот падет, оживет статуя. Убейте и ее, и деревня свободна. Теперь возвращайтесь за мужиками на север, они вернутся в Гедрон. Идите и вы, поговорите с освобожденным вождем. Он даст вам людей и присоединится к альянсу.

Теперь вновь в Теакетцль. Поговорите с вождями альянса, зайдите в свой дом (на востоке, со множеством сундуков), отдохните и выйдите из деревни. Вам предстанут развалины древнего храма, в которых вы окажетесь. Найдите тень Краага. Далее предстоит трудный выбор, кто прав — зловещий призрак давно умершего колдуна или муравьи-переростки, называющие себя «псурлоны». Наша давняя и нежная любовь к вампирам, привидениям и другим темным существам из числа Нежити помогла сделать верный шаг — помочь надо Краагу. Вся свара — из-за джинна, которым обладает призрак Мага, ну а псурлоны хотят его себе. Найдите Краага и пообещайте принести ему его тело. Идите в западный коридор, полный ловушек. В конце его лежит фальшивый труп. Когда вы приблизитесь, он исчезнет, открыв телепорт в другую (восточную) часть храма. Там убейте всех псурлонов, возьмите истинное тело и через северный телепорт вернитесь. Отнесите труп его хозяину и похороните в центральной гробнице.



Появится кувшин с джином. Он предложит вам исполнить три ваших желания.

Воспользуйтесь сначала шансом исцелиться (желание 1). Теперь попросите помощи в бою — джинн пообещает послать армию призраков. Выйдите из храма. Вы окажетесь в области сдохлым посланцем, где уже идет битва. Если вы следовали всем указаниям, вам предстоит бой с толпой солдат, если в чем-то ошиблись, находясь в храме — сначала придется драться с кучей нечисти, типа элементарей, слаагов и прочих здоровых мужиков. В общем, перед стычкой с солдатами к вам просоединятся вожди деревень. Убейте дрейцев и используйте джинна для исцеления (третье желание). Сохранитесь и...

И вы добрались до ставки Краксеса, где вам противостоит толпа элитных солдат, магов и экстрасенсов, а также мастириалы (вроде скорпионов). Убейте всех (Краксес выглядит как мужик с топором) и игра закончена. Вас поздравят и предложат делать в игре все, что угодно. Можете сходить в Теакетцль, поговорить с предводителями — и вас сделают новыми вождями, так как старый пал в битве...

## МОШЕННИЧЕСТВО

Запустите игру файлом **DSUN.EXE** с командой **K911 (DSUN.EXE K911)**. Добавив к этой команде **-i**, вы избавитесь от интродукции, а **-s** — получите все заклинания для каждого из героев. Наконец, по ходу игры вы можете нажать следующие клавиши:

**T** — все герои поднимаются до последнего, девятого Уровня;

**t** — в бою — поднять Уровень текущего героя на единицу;

**ALT + F2** — **GOD**-режим (64 хода и 30 атак за такт боя, улучшение **АС...** В общем, круто!!!);

**ALT + F4** — все герои запоминают все заклинания Магов и Жрецов (если запускали с **-s**).

Если вам не помог наш **WALKTHROUGH** — может, хоть это поможет.

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dark Sun: The Shattered Lands

Год: 1993

Фирма: SSI

Размер архива: 7,1 Mb

Размер на диске: 15,3 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура, мышь

# DAWN PATROL

В 1994 г. фирма «Rowan Software» выпустила новый самолетный симулятор «Dawn Patrol». Поскольку рынок давно уже насыщен подобными программами, удовлетворить взыскательным вкусом потенциальных потребителей очень и очень непросто. Поэтому особого ажиотажа вокруг новой игры в первый момент не было. Действительно, нашли чем удивить! Однако пренебрежение сменилось вскоре удивлением, а затем и восторгом, настолько качественным и нетривиально решенным оказался вроде бы обычный проект.

Итак, что же такое «Dawn Patrol» при ближайшем рассмотрении?

Во-первых, это не есть собственно симулятор в том понимании, которое в него обычно вкладывается. Это, скорее, энциклопедия боевой авиации времен первой мировой войны, иллюстрированная не мертвыми картинками (которых, кстати и так хватает в игре), а реальными боевыми эпизодами, имевшими место в действительности в те годы.

Во-вторых, из-за выбранного авторами временного отрезка мы попадаем в атмосферу, недостаточно разработанную программистами РС. Любители сверхзвуковых скоростей и суперсовременного оборудования типа всевидящих радаров, убойных самонаводящихся ракет и спасительных тепловых ловушек будут разочарованы отсутствием всех этих и многих других, ставших уже привычными, «примочек», сопутствующих любому авиационному имитатору. Да о каких «наворотах», собственно, идет речь, если на дворе только начало века, а в бой вы летите на фанерных машинах?

Но отбросьте пренебрежение, очень скоро выяснится, что эти допотопные, безмерно неуклюжие на вид «кукурузники» окажутся необычайно послушным, легко управляемым оружием, с помощью которого можно решать боевые задачи любой степени сложности. Приобретя необходимые навыки управления, вы сможете откалывать такие фигуры высшего пилотажа, которые абсолютно недоступны для суперсовременнейших «Наггет» или, допустим, «МІG». Единственное, что будет раздражать практически по ходу всей игры (кстати, сюжет чрезвычайно велик, и его прохождение может затянуться), это отсутствие хоть какого-то ни было разнообразия в вооружении. Одноствольные и спаренные пулеметы — вот и все ваши огневые аргументы в боях с врагом. Впрочем, поскольку выбора-то все равно нет, а техническая мысль застряла только на подходе к чему-то, более весомому, у вас будет возможность научиться управлять пулеметами настолько совершенно, что где-нибудь в середине игры необходимость в самонаводящихся ракетах отпадет окончательно.



В-третьих, «Dawn Patrol» — игра изумительно красивая, сделанная в режиме высочайшего графического разрешения. Это касается абсолютно всех аспектов программы, будь-то любая заставка, вид из кабины, реальный бой, демонстрируемый и управляемый вами со всех точек, или демонстрационные фрагменты.

Если мощность вашего компьютера и видеокарта позволяют устанавливать максимально возможные режимы, вы получите исключительное удовольствие. Берем на себя смелость утверждать — все, что касается воздушного боя — изображение самих самолетов, анимация, пиротехнические эффекты, реализм повреждений и «рассыпаемость» машин, — все это не имеет аналогов в смысле изящества и тщательности прорисовки. Нарисованная от начала и до конца в ходе боя картинка кажется в полном смысле реальным видео.

Несколько меньше внимания уделено окружающей обстановке. Вид на землю в основном довольно условен. Но чем ближе вы приближаетесь к поверхности, тем естественней она становится, что, впрочем, также соответствует реальной действительности.

Абсолютно удалось авторам игры воссоздание звукового оформления программы, начиная с музыки и песен и кончая, что наиболее важно, рокотом моторов, грохотом разрывов и утробным бормотанием пулеметов. Более того, звук несет в игре большую функциональную нагрузку. Зачастую только с его помощью можно в считанные мгновения определить местонахождение противника и принять ответные контрмеры — увернуться от удара или, наоборот, лечь на курс атаки.

Почему же «Dawn Patrol» нельзя назвать авиационным симулятором в прямом смысле?

Ответ прост:

- управление вашего самолета хоть и выведено на довольно приличное количество кнопок, тем не менее не является чистой имитацией. В некотором роде оно условно. Настолько, насколько, к примеру, бессмертный «Comanche»;

- в игре отсутствует режим прохождения вашей личной карьеры пилота, связанной с обязательным последовательным выполнением ряда миссий, получением новых воинских званий и наград. Здесь вы становитесь участниками отдельных боевых эпизодов, не более того.

Правда, в «Dawn Patrol» есть режим прохождения «биографий» нескольких пилотов, связанный с обязательным выполнением нескольких боевых заданий. Но и там у вас в пределах «одной страницы» есть свобода выбора и назвать это карьерой никак нельзя. Такое построение игры, помимо своей необычности еще и очень удобно, так как оставляет вам свободу выбора, не связывая жесткой необходимостью обязательно пройти ту

или иную миссию. Не получилось — переверни «страницу» и играй дальше в свое удовольствие.

Авторы позаботились даже о том, чтобы в самих эпизодах (исключая уже упомянутый режим **PILOT BIOGRAPHIES**) можно было все поставить с ног на голову, ориентируясь только на пристрастия игрока и его фантазию (на чьей стороне каждый раз воевать, сколько повести за собой самолетов, какое количество целей выбрать для будущей атаки, как их расположить в воздухе и куда они будут при этом направляться — все это в ваших руках).

Подробно обо всех режимах мы расскажем ниже, а теперь давайте полистаем «Энциклопедию боевой авиации времен первой мировой войны». Не случайно несколько раз мы уже упоминали о страницах. Вся игра построена в форме книги, листая которую, можно выбрать себе главу по вкусу, а в ней — уже короткий рассказ (один боевой эпизод) или более длинную повесть (прохождение биографии одного из пилотов).

В режиме «книги» в правом нижнем углу находится номер страницы. Ориентируясь по «оглавлению», можно перелистнуть «Энциклопедию» в любое место, щелкнув на цифру и набрав с клавиатуры нужную. Последовательно страницы переворачиваются «кликом» курсора на правую сторону в любом месте.

Красные надписи на страницах — это ориентиры дальнейших действий. Выбрав красный номер на оглавлении, вы можете выйти в начало нужной главы, красную надпись **CLOSE BOOK** — покинуть игру, закрыв «книгу», **DAWN PATROL** — вернуться к оглавлению, название главы в левом верхнем углу (красным цветом) — оглавление именно этого раздела игры-энциклопедии. Программа содержит громадное количество информации, прежде всего статистической, и помимо игрового аспекта будет необычайно интересна любителям и знатокам истории первой мировой войны и боевого самолетостроения. Правда в этом случае нужно прилично знать английский.

Итак, мы на первой странице книги...

## LIST OF CONTENTS

Это не что иное, как основное меню игры.

С его помощью можно установить основные параметры программы и выбрать для продолжения любой из вариантов...

### — THE FIRST AIR WAR.

Этот раздел состоит из семи глав, каждая из которых представляет собой подробную историческую справку о том или ином моменте воздушной войны. Информация занимает довольно много места и сопровождается красивой демонстрационной версией воздушных боев. В каждой главе содержится один игровой эпизод,

имевший место в действительности в тот период. Перечисление названий вам ничего не даст, к тому же в конце мы вас познакомим с содержанием всех боевых эпизодов, которые можно «проиграть» в «Dawn Patrol».

#### — THE FIRST ACES.

В этой главе вам предстоит лично познакомиться с лучшими пилотами первой мировой. Историческая справка знакомит вас с подвигами каждого, особенностями пилотирования, боевыми заслугами и вкладом в развитие боевой авиации. Пилоты разных национальностей, стоящие по обе стороны баррикад. Альберт Болл и Мик Мэннок, Джеймс Мак-Кадден и Рене Дорме, Рене Фонк и Билли Бишон, фон Рихтхофен и Вернер Восс. Всего пятнадцать человек, англичане и французы, немцы и американцы — эти имена скажут знатоку о многом. Если же вы не в курсе, запустите одну из миссий (у каждого аса их по несколько) и, включив автопилот и автоистребитель, посмотрите, как умели драться в воздухе эти герои... Вот мы уже и сказали, что за каждого из вышеперечисленных пятнадцати асов (или против них) можно повоевать, запустив реальные боевые эпизоды с их участием, выбрав понравившийся независимо от последовательности, то есть, с любой «страницы». Всего таких эпизодов шестьдесят.

#### — AIRCRAFT OF THE ERA.

Содержание этой главы также ясно из заголовка. Вы выбираете один из самолетов той эпохи — немецкий, французский или английский (под французским флагом), и приступаете к его освоению, загружая один из двадцати двух реальных эпизодов, главными действующими лицами которых были приглянувшиеся вам самолеты. В списке четырнадцать машин, большинством из которых вы будете управлять, если умудритесь сыграть всю игру до конца. Наиболее часто встречающиеся в воздушном пространстве «Dawn Patrol» — **BE2C, NIEUPORT, ALBATROS D, FOKKER MONOPLANE и TRIPLANE, LVG C**. Исторические справки подскажут вам особенности той или иной машины, основную сферу их боевого применения и наиболее громкие успехи, которых добились на них летчики-асы. Таким образом, «эпизодная» часть «Dawn Patrol» состоит из 89-ти миссий, выполняемых в любом порядке и без какого бы то ни было режима сохранения игры.

#### — PILOT BIOGRAPHIES.

Эта глава, в отличие от предыдущих, сюжетна. Вы выбираете пилота и проходите вместе с ним основные этапы его биографии, выполняя различные задания из предлагаемого списка. Результаты боевых действий по вашему желанию записываются на диск. Таким образом вы имеете возможность прожить с вашим персонажем некий отрезок его карьеры, продолжительность которого будет зависеть от вашего умения и мастерства ведения воздушного боя. Чтобы век героев не был кратким, советуем переходить к

этой части игры, основательно «полистав» перед этим три предыдущие главы. Выбрав одного из восьми пилотов по списку, нажмите номер страницы, с которой начинается «изложение его биографии», затем — **START** и, наконец, миссию по вашему усмотрению. Порядок прохождения эпизодов здесь также значения не имеет. Продолжение каждого сюжета будет зависеть от того, насколько успешно вы преодолеете то, что было вам предложено. Если хотите сохранить результаты законченной миссии, на вопрос **ACCEPT MISSION** ответьте: **YES**.

#### — **VIDEO REPLAY.**

С помощью этой опции можно детально рассмотреть тот или иной записанный эпизод вашего полета. С успешным прохождением игры данный режим связан мало, хотя и может в некоторой степени помочь, указав вам на ошибки, которые привели, допустим, к гибели.

Любителям домашнего кино **VIDEO REPLAY** позволит создать настоящий фильм, используя всевозможные технические средства хорошей монтажной студии. К вашим услугам и «многокамерная съемка» с самых различных ракурсов, и разнообразные вращения объекта, и мощнейший zoom, и средства редактирования длинных эпизодов. Сделанные фрагменты можно сохранить в памяти программы и любоваться ими в часы досуга, незанятого собственнo игрой в «Dawn Patrol». Особенно выразительны планы, снятые камерой снаружи во время выполнения вами фигур высшего пилотажа. Но, повторим, к игре это прямого отношения не имеет, поэтому детальным рассмотрением функционирования видеомонтажной студии мы заниматься не будем.

#### — **PREFERENCES.**

Это последний раздел «оглавления» (основного меню) игры. Но именно к нему следует обращаться непосредственно после запуска программы, так как здесь настраиваются основные параметры будущей игры. (Сюда же можно выйти и непосредственно в ходе полета, нажав **F10**).

Опции данного меню означают следующее.

**ENGINES** — каким двигателем обладает ваш самолет, обычным **NORMAL** или улучшенным **SUPER**.

**VILNERABILITY** — уязвимость вашей машины в воздухе, где **OFF** означает, что вы управляете почти бессмертным самолетом.

**ARMS** — количество боеприпасов к вашим пулеметам и надежность систем вооружения, где **OFF** означает, что у вас — неограниченное количество патронов и пулемет не будет «клинить», что очень полезно в бою.

**TARGETS** — степень крепости (надежности) атакуемых вами целей:

— **SOFT** — мягкая, легкоразрушаемая;



— **MEDIUM** — средняя;

— **HARD** — тяжелая, живучая.

**SKILL LEVEL** — уровень сложности игры, связанный прежде всего со степенью противостояния вам неприятельских пилотов.

**RUNNING DEMO** — наличие или отсутствие в игре многочисленных демонстрационных режимов.

**MOUSE SENS** — установка степени чувствительности (быстроты реагирования на команду) мыши:

— **LOW** — низкая;

— **HIGH** — высокая.

**JOYSTICK SENS** — то же, джойстика, но вариантов настройки гораздо больше.

**CONTROL TYPE** — устройство, с помощью которого вы будете управлять самолетом. Вариантов пять, начиная от обычной клавиатуры и заканчивая достаточно экзотическими джойстиками. Управление с помощью последних, конечно, предпочтительнее, но машина великолепно слушается и кнопок. Клавиши управления курсором, стрельба и несколько функциональных режимов — вот и все, что в первую очередь нужно и в полете, и в бою.

**SEP.RUDDER** — дополнительная настройка отдельных рулей для тех, чей компьютер оснащен таким экзотическим устройством, как педали.

**SOUND** — установка звука:

— все включить;

— все, но без двигателя;

— все отключить.

**MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**DETAIL LEVEL** — уровень детализации. Зависит от быстродействия вашего компьютера и в лучшем режиме **FASTEST** дает изумительные результаты.

**AUTO DETAIL** — вариант включения/выключения автоматически устанавливаемой детализации.

**AUTO WINDOW** — включение/выключение режима изменения размеров основного игрового окна в процессе полета из-за большей или меньшей его графической загруженности. **OFF** — размер постоянный. Это лучший вариант для быстрого компьютера.

**SCREEN FADES** — включение/выключение плавного затухания экрана при переходе из одного режима в другой (например, из кокпита в карту.) **ON** — присутствует.

После установки всех этих параметров можно приступать непосредственно к выполнению боевых миссий. Если режим настройки включить в процессе полета, после произведенных изменений необходимо определить вариант продолжения игры, где:

— **END MISSION** — закончить миссию досрочно или, выполнив задание, после чего можно либо заново просмотреть список заданий **RESET PAGE**, либо посмотреть видеоповтор **VIDEO REPLAY**;

— **ABORT** — прервать миссию и вернуться в меню выбора заданий;

— **ACCEPT** — принять все перестановки и вернуться в игру;

— **CANCEL** — возвращение в кокпит без изменения настроек.

Выбор очередного эпизода осуществляется следующим образом:

— выберите интересующую вас главу в оглавлении;

— войдите в нее и просмотрите подзаголовки рубрик;

— пролистайте конкретные задания и остановитесь на одном из них (все это можно сделать за один прием, если вы знаете номер страницы определенной миссии);

— прочитайте содержание задания (список всех одиночных миссий вы найдете в конце данного описания);

— решите для себя, какой вариант будете проигрывать, исторический (без каких-либо изменений) или модифицированный по вашему желанию. Почти в каждом задании авторы предусмотрели существенные отступления от исторической действительности, предлагая игроку изменить большое количество исходных параметров будущего боя. Все данные, подлежащие изменению, выделены в тексте описания миссии красным цветом. Щелчок на такие надписи приводит к появлению меню выбора, с помощью которого и можно осуществить замену.

В каждом задании это сделано по-своему, но, в принципе, перемене подлежат:

самолеты (как свои, так и чужие);

их количество;

задания, которые должны выполнить аэропланы врага;

расположение неприятеля относительно вашей машины (выше, ниже);

наличие или отсутствие сопровождения бомбардировщиков;

территория, над которой происходит действие.

В результате некоторые миссии можно изменить просто до неузнаваемости, перевернув все с ног на голову и обеспечив громадное преимущество в воздухе любой из сторон.



После того, как вы определитесь с содержанием, решите, за кого из противоборствующих сторон будете сражаться, и нажмите курсором на флаг соответствующей страны. Варианта всего два — Германия или Франция. (Если бой завершился вашей неудачей, ничто не мешает вам выбрать миссию заново и переиграть ее, но уже за бывшего врага. Удобно, но результат от перестановки мест слагаемых может и не измениться...)

Итак, вы в кабине неважно какого самолета. Самое приятное заключается в том, что действие начинается всегда непосредственно в воздухе. Следовательно, отпадает проблема старта и взлета. На самом деле все это вам еще понадобится в процессе выполнения заданий и особых трудностей не составит. А вот то, что вы сразу же оказываетесь в воздухе, гарантирует вам очень скорую встречу с врагом. Поэтому, чем быстрее вы освоитесь с управлением, тем лучше.

Чтобы не загружать вас лишней информацией, приведем основные кнопки, с помощью которых можно управлять самолетом и переводить его из одного режима в другой. Кроме этого, расскажем о клавишах переключения наблюдения (с возможностью полного управления) за своим самолетом и аэропланами врага.

**UP (8)** — вниз.

**DOWN (2)** — вверх.

**LEFT (4)** — разворот и крен влево.

**RIGHT (6)** — разворот и крен вправо.

Для того, чтобы повернуть самолет в нужную сторону, направьте его соответствующей клавишей (коротким нажатием, чтобы предотвратить вращение). Затем, удерживая **DOWN**, короткими и быстрыми нажатиями нужной боковой кнопкой «загоняйте» самолет в разворот. При этом, если вы все сделаете правильно, аэроплан развернется очень быстро и не меняя высоты полета.

**INS (1)** — штурвал резко влево — резкий крен и разворот машины влево.

**DEL (3)** — штурвал резко вправо — резкий крен и разворот машины вправо.

**5** — быстро вернуть штурвал в нейтральное положение и выровнять самолет.

**+** (**кр**) — увеличить обороты двигателя ступенчато быстрыми нажатиями.

**-** (**кр**) — уменьшить обороты двигателя ступенчато быстрыми нажатиями. Ритмичные нажатия проведут стрелку **RPM** по всей шкале за считанные секунды, вплоть до полной остановки двигателя или, наоборот, полной его «раскрутки».

**=** — плавное увеличение оборотов двигателя до максимума.

- — плавное уменьшение оборотов двигателя до минимума.

**B** — включение/выключение воздушных тормозов.

, — мгновенная остановка двигателя (в том числе и в воздухе).

. — быстрый запуск мотора (и в воздухе, и на земле).

**Z** — включение и отключение показа взрыва вашего самолета после неудачного выполнения миссии.

**C** — режим отключения строки подсказок в верхней части экрана. (С базы или от напарника во время полета вам поступают различные сообщения, самые важные из которых касаются месторасположения цели относительно вашего самолета. Например: **MY OPPONENT IS MOVING 9 O'CLOCK**. Основным ориентиром служит циферблат воображаемых часов, а данная надпись означает, что цель находится от вас в направлении стрелки, стоящей на циферблате на девяти. Ориентир не привычный, но, как выяснилось, очень удобный. По крайней мере реагируешь на него быстрее, чем на данные в градусах.)

**V** — включение видеозаписи вашего полета. Данные записываются для последующего просмотра, редактирования и сохранения в меню **VIDEO REPLAY**.

**CTRL + V** — обнуление счетчика видеомагнитофона.

**TAB** — включение ускорителя времени. Позволит вам за считанные секунды преодолеть огромные расстояния. Однако пользуйтесь режимом компрессии осторожно. Чрезмерное усердие может вывести вас на группу вражеских самолетов или зенитную батарею.

**S** — включение/отключение звука.

**W** — включение тормозов на земле. Не забывайте пользоваться ими при посадке, чтобы быстро остановиться. При взлете нажатые тормоза необходимо отпустить повторным нажатием.

**SPACE** — стрельба из пулеметов.

**U** — если опция **ARMS** в меню стоит в положении **ON**, ваше оружие может премило отказать в самый кульминационный момент боя. Для того, чтобы его исправить, нужно посадить самолет и воспользоваться этой кнопкой. Положительный результат при этом достигается не всегда. Более того, иногда ремонт можно осуществить и в полете. А в некоторых случаях боеспособность вашего оружия восстанавливается сама по себе. Каких-либо конкретных рекомендаций давать не будем (все-таки, начало века, несовершенство технологий и тому подобные мелочи...)

Кстати, если вы надумали садиться, враг воспримет это с радостью и не упустит возможности атаковать вас, беззащитного, на земле.

Техника посадки достаточно проста. Опять-таки потому, что «Dawn Patrol» не является собственно имитатором:



- выберите подходящее место (почти любое);
- начинайте снижение. Сначала можно даже резко;
- на высоте 250—300 метров выровняйте самолет и дальше опускайтесь плавно;
- на высоте 50 метров отключите двигатель (можно это сделать и на высоте 5000 метров);
- выровняйте машину относительно земли, чтобы не оторвало крылья;
- коснувшись земли, удерживайте кнопку **UP** (вниз) до полной остановки машины, которая произойдет, если вы отключили двигатель (кнопка «,») и включили тормоза **W**.

Взлет еще более прост и ненавязчив:

- отпустите тормоза;
- запустите двигатель;
- наберите обороты;
- начавшийся разгон завершите эффектным (можно резким) взлетом.

**1** — увеличение чувствительности самолета, его «отзывчивости» на все.

Ваши полетные команды. Степень — от **1** до **3**.

**2** — уменьшение чувствительности машины.

**Q** — изменение состояния — свободный/фиксированный.

**P** — пауза в игре.

**M** — переход в режим карты. Поскольку радара у вас нет, это единственный способ (помимо сообщений напарника или базы в строке наверху экрана) ориентироваться в обстановке, засекая цели на больших расстояниях. Но слепо доверять симпатичной карте, которую на экране вы эффектно держите левой рукой, нельзя. Некоторые аэропланы почему-то оказываются вне ее поля зрения. Ваш самолет на карте обозначен мерцающей точкой, французские — синей, а немецкие — красной. Выход из режима просмотра карты — **SPACE** или **ESC**. Кстати, пока вы ориентировались, действие в реальной обстановке замерло, дожидаясь результатов ваших изысканий и возвращения в кокпит.

**ENTER** — переключение обычного вида из кабины на режим показа вашего самолета со стороны. При этом внизу экрана появляется панель, на которой находится большое количество дисплеев, правильное использование данных которых облегчит вам бой:

- **PILOTED AC** — модель самолета, пилотируемая вами;

- **POS INFO** — источник получения оперативной информации (напарник, ваша база...);
- **VIEW TYPE** — вид, с которого в настоящий момент вы смотрите на самолет и (или) управляете им;
- **HEADING** — курс вашего полета;
- **REL BRG** — направление от вас на цели;
- **SPEED** — ваша скорость;
- **RANGE** — дистанция до целей;
- **ALT** — высота полета. Верхняя — ваша, две нижние — противника;
- **STATE** — состояние (свободный/фиксированный).

; — переключение координат очередной точки маршрута на панели.

В режиме **3D** — ' — то же.

В режиме с панелью индикаторов и без одного можно рассмотреть свой самолет, продолжая при этом управление им. Переключение видов осуществляется несколькими цифровыми клавишами:

**5** и **9** — вид назад. Рекомендуем посматривать туда чаще, чтобы как можно раньше заметить противника, заходящего в хвост вашей машины;

**6** — вид вдоль левого крыла;

**8** — вид вдоль правого крыла;

**7** — возврат в кокпит.

Если после выбора **5, 6, 8, 9** использовать **]** и **[** — вы будете переключаться между боковыми видами внутри кабины, однако основной режим кокпита «вид вперед» будет недоступен.

**F9** — посмотреть вверх-назад (из режима трехмерного вида).

**ESC** — отмена трехмерного изображения и мгновенный возврат в кокпит.

Внутри кокпита имеется также два основных режима слежения — верхний (у пулеметов) и нижний (у приборов).

**[** и **]** — переключение видов внутри кокпита.

Что касается самолетной приборной панели, она приятно радует глаз своей незатейливостью. (Хорошее это время, 1915 год!)

Слева — индикатор **RPM** — количество оборотов двигателя.

Справа — индикатор скорости **MPH**.

В центре,верху — градуированная шкала, показывающая направление вашего полета.



Ниже находится два тумблера, о назначении которых придется сказать особо.

**A** — левый рычаг — «автопилот». Это изобретение авторов игры. В любой момент вы можете воспользоваться им и понаблюдать за грамотностью маневров настоящего аса. Кстати, некоторые финты в этом режиме просто потрясают, а реальный самолет давно бы развалился.

**T** — правый рычаг — автоматическое прицеливание и огонь. Если «автопилот» — штука мирная и для врагов не опасная, то этот рычажок добавляет к искусству управления еще и снайперскую меткость. В таком режиме можно выиграть не один бой.

Виды на самолеты противника переключаются следующим образом:

**F4** — вид на самолет сзади;

**F5** — вид спереди-сбоку;

**F6** — вид сзади-сверху;

**F7** — вид сверху;

**ENTER** — перевод видов **F4...F7** на изображение своего самолета. При этом на экране в режиме **3D** (вид со стороны) появится ваш самолет;

**F8** — вид на ваш самолет;

**F10** — вызов меню настроек игры;

**CTRL + D** — ручное изменение детализации изображения прямо в полете;

**ALT + D** — возврат к автоматической детализации;

**ALT + F5** — вид сбоку, со стороны, причем самолет на экране отсутствует;

**ALT + F6** — вид сзади, но самолета нет;

**ALT + F7** — вид сверху, то же;

**ALT + F8** — вид сзади, то же;

**F2** — вращение (облет) вокруг самолета по вертикали;

**F3** — вращение (облет) вокруг самолета по горизонтали;

**F1** — уменьшить масштаб трехмерного изображения;

**F1 + ALT** — увеличить масштаб трехмерного изображения.

Все эти режимы красивы, безусловно, но большого практического значения в игре не имеют. Именно поэтому мы приводим не полный список возможных вариантов. Правильно идентифицировать цель в «Dawn Patrol» в любом случае

очень сложно, однако, если в конкретной ситуации это и возможно, вполне достаточно иметь в распоряжении три-четыре стандартных плана.

**ALT + X** — прекратить полет и вернуться на аэродром.

И последнее, на чем стоит остановиться, говоря о режиме боя — это верхняя строка сверху экрана, на которой постоянно выдается четыре вида информации:

— **ALT** — высота в футах;

— **VIDEO** — через дробь: количество «отснятой пленки» и ее общая длина. Запускается после нажатия клавиши **V**;

— **GUN ROUNDS** — количество оставшихся в боекомплекте патронов;

— **SENSITIVITY** — «чувствительность» самолета к вашему управлению (от 1 до 3). Устанавливается кнопками **1** и **2**.

А теперь обещанный перечень восьмидесяти девяти одиночных заданий, выполняемых в «Dawn Patrol».

## THE FIRST AIR WAR

### — THE FOKKER SCOURGE.

Бельке летит на большой высоте, готовясь обрушиться на два ничего не подозревающих **BE2C**, прозванных добычей **FOKKER QUIRK**, так называют эти самолеты, уязвимы к атакам сзади и снизу.

### — THE ALLIES RESPOND.

Два **DH2** эскортируют бомбардировочную миссию двух **QUIRK**. Союзники предполагают, что они в состоянии отразить атаки «фоккеров».

### — BLOODY APRIL.

Два **NIEUPORT** эскортируют бомбардировочную миссию **QUIRK**. Им противостоят два **ALBATROS**.

### — THE TIDE TURNS.

Два **SE5** эскортируют бомбардировочный полет **QUIRK**. Их атакуют два **ALBATROS**.

### — BATTLE FLIGHTS.

Два **ALBATROS** эскортируют пару **LVG C** в бомбардировочной миссии против вражеского аэродрома.

### — THE FLYING CIRCUS.

«Летающий Круг» движется из области Аррас, чтобы очистить воздушное пространство от патрулей союзников. Два триплана





**FOKKER**, возглавляемые Рихтхофеном, прерывают бомбардировочную миссию союзников.

— **FINAL VICTORY.**

Фон Рихтхофен на своем малиновом триплане **FOKKER** находится в центре воздушного боя. Он замечает, что вражеский самолет **CAMEL** покидает зону битвы и принимает решение преследовать его.

## THE FIRST ACES

— **ALBERT BALL.**

Лейтенант Болл совершает обычный полет на одноместном **NIEUPORT**. Он замечает два двухместных **ALBATROS** в воздушном пространстве союзников, эскортируемые двумя монопланами **FOKKER**. Альберт Болл решает вступить в бой...

— **A DANGEROUS GAME.**

Болл обнаружил у себя на хвосте вражеский самолет **EINDEKKER**, так как германский пилот был готов открыть огонь, Болл сделал резкий разворот, освободился от противника и атаковал его с позиции, на которой сам был для врага недоступен. Германский самолет сопровождался двумя другими.

— **THE CHALLENGE.**

Болл засек два **ALBATROS** над вражескими позициями. Он находится перед своими противниками и ниже их, но атакует агрессивно.

— **ESCAPE AGAINST THE ODDS.**

Над вражеской авиабазой Болл заметил два самолета **EINDEKKER**. Он начал бой, но был очень удивлен, когда еще два **EINDEKKER** зашли ему в хвост.

— **A REAL SPORT.**

Болл летит на **NIEUPORT** за вражескими порядками. Он замечает одинокий **EINDEKKER** над ним и сзади. Атаковав его, Болл вскоре понял, что встретил достойного противника.

— **THE RED SPINNER.**

Альберт Болл возглавляет полет двух **NIEUPORT** в агрессивном патрулировании над вражеской территорией. Полет двух эскортируемых двухместных **ALBATROS** проходит над ним. Немцы летят параллельным курсом, а эскорт составляют еще два **ALBATROS**.

— **FINAL FLIGHT.**

В бою между 56-й эскадрильей и самолетами отряда Рихтхофена, капитана Болла видели последний раз летящим на триплане **FOKKER**.

— **MICK MANNOCK.**

Мэннок пытается найти границы возможностей **NIEUPORT**.

— **MANNOCK MOTTO.**

Мэннок одиноко летит на **NIEUPORT** над вражескими порядками. Он встречает одинокий **ALBATROS D2**, летящий над ним параллельным курсом.

— **UNCLE MANNOCK.**

В этой миссии Мэннок возглавляет отряд, состоящий из четырех новичков, летящих на **NIEUPORT**. Он замечает два **LVG C**, эскортируемых двумя **ALBATROS D2**. Противник находится над Мэнноком. Ему необходимо возвратить новичков на базу в целости и сохранности.

— **MANNOCK SCALPS.**

Мэннок атакует **ALBATROS D2**, который, в свою очередь, пытается напасть на ничего не подозревающий **BE2**.

— **TACTICIAN.**

Полет шести **ALBATROS D2** проходит непосредственно под отрядом из четырех **SOPWITH PUPS**, возглавляемых Мэнноком. Англичане замечены, и половина немецких самолетов поднимается вверх, чтобы сбить Мэннока. Он вынужден маневрировать, чтобы избежать сэндвича (не оказаться зажатым врагом сверху и снизу).

— **NO COWARDICE.**

Во время боя с четырьмя **ALBATROS**, Мэннок увидел, что один из его пилотов вышел из боя.

— **TROPHY HUNTING.**

Мэннок атакует **ALBATROS D2**, который в это время пытается атаковать ничего не подозревающий **BE2**.

— **JAMES MC CUDDEN.**

Мак-Кадден, одиноко летя на высоте 20000 футов, замечает ниже себя два **LVG C**. На высоте 17000 футов они считают себя в полной безопасности и даже не поглядывают вверх.

— **ADVICE.**

Мак-Кадден летит в одиночестве на **SE5** над вражескими порядками. Он замечает перед собой **ALBATROS D3**. Немецкий летчик летит параллельным курсом.

— **RENE DORME.**

Одиноко летя, Рене Дорме встречает четыре бомбардировщика **AVIATIC** без сопровождения следующих к ближайшему аэродрому.



— **NOT A SCRATCH.**

Дорме летит на самолете **SPAD** над вражеской линией обороны. Он замечает два **ALBATROS D2** и разворачивается, чтобы атаковать. Его цель — уничтожить обе неприятельские машины, при этом не получив повреждений.

— **RENE FONCK.**

Фонк, возглавляя группу из двух **NIEUPORT**, сопровождает два **BE2**. Они атакованы восемью **ALBATROS D3**, половина из которых нацелена на эскортируемые Фонком бомбардировщики. Фонк пытается защитить их.

— **LONER.**

Фонк одиноко летит на **NIEUPORT**, замечая два **FE2 B**, атакуемые двумя **ALBATROS D3**. Бой должен произойти поблизости от вражеского аэродрома.

— **BAG OF SIX.**

Фонк находится в патрулировании вместе с еще двумя самолетами над вражескими позициями. Два **LVG**, эскортируемые парой **ALBATROS D3** находятся над ними. Две минуты спустя в районе боя появляются еще два **ALBATROS D3**.

— **GEORGES GUYNEMER.**

Гайнемер летит один на **NIEUPORT** и атакуется двумя **EINDEKKER**.

— **ESCORT DUTIES.**

Гайнемер летит с напарником, сопровождая два **BE2 C** в бомбардировочной миссии против вражеского аэродрома. Они атакуются двумя **ALBATROS** и двумя монопланами **FOKKER**. Первыми нападают **ALBATROS**.

— **VERDUN FLIGHT.**

Гайнемер атакует два **LVG C** и заставляет их отойти. Вернувшись, он встречает строй **EINDEKKER** и также заставляет развернуться. Затем он встретил еще двух достойных противников, которые напали на него.

— **EAGLE EYES.**

Гайнемер одиноко патрулирует на своем **NIEUPORT** за вражескими оборонительными линиями на высоте 6000 футов. Он встречает два **LVG C**, сопровождаемые двумя **EINDEKKER**. Они летят прямо над ним.

— **ENCOUNTER WITH UDET.**

Гайнемер на **SPAD** и Юдет на **FOKKER** встречаются друг друга на Западном фронте весной 1917 г.

---

— **GUYNEMER'S GOTH.**

Гайнемер летит в одиночестве на **SPAD 7**. Он замечает два бомбардировщика **GOTHA**, летящих на высоте 10000 футов по направлению к Нанси.

— **BATTLE STRESS.**

Гайнемер на «Спад 7» преследует и атакует двухместный **AVIATIK**. Больше его никогда не видели.

— **CHARLES NUNGESSER.**

Нунгессер, патрулируя над вражескими позициями, замечает два **LVG C**, сопровождаемые двумя **ALBATROS D1**. Он атакует их и уничтожает два неприятельских самолета.

— **BILLY BISHOP.**

Два триплана **FOKKER** пикируют на двух **SE5** перед Бишопом. Он атакует немецкие самолеты несмотря на то, что за ним находятся еще два противника.

— **D.S.O.**

Самолет Бишоп подбит в тот момент, когда он сражается с трипланом **FOKKER**. В этот момент появляются еще два вражеских самолета.

— **TWELVE DAYS.**

Это последний день Бишоп на фронте. В своем **SE5** он ищет очередную жертву и, в конце концов, находит четыре самолета противника.

— **VICTORIA CROSS.**

Бишоп на **SE5** пролетает над аэродромом Камбран на высоте 100 футов. Перед ним два **AVIATIC** и два триплана **FOKKER**.

— **FRANK LUKE.**

Люк сопровождают **RE8**, который должен сфотографировать вражеские объекты. Их обнаруживают два триплана «Фоккер». Вражеские самолеты заходят **RE8** в хвост. Сможет ли он уйти? Сможет ли Люк спасти напарника?

— **ARIZONA BOASTER.**

Со своим лучшим другом Джозефом Вехнером, Люк направляется к расположению Германских войск. На горизонте они видят группу аэростатов заграждения. Люк еще не знает, что аэростаты защищены большим количеством защитных батарей.

— **BALLOON BUSTER.**

Вновь Люк и Вехнер над расположением немецких войск встречают аэростаты. На этот раз их три. Они прикрываются с земли тремя зенитными батареями, а с воздуха — двумя трипланами **FOKKER**.

---

— **DANGEROUS TACTICS.**

Это день гибели Вехнера. А Люк сбил два аэростата и три самолета противника, яростно мстя всем вокруг за смерть своего друга.

— **IVAN ROBERTS.**

Люк и Робертс, пролетая на **SPAD 7** на высоте 6000 футов над вражескими позициями, атакуются двумя трипланами **FOKKER**. Впереди по курсу находятся аэростаты, которые отвлекают внимание Люка от опасности.

— **NOMINATING THE TARGET.**

Люк, летя на **SPAD 7**, заметил несколько аэростатов над германскими позициями. Кроме обыкновенной артиллерийской защиты, там было два триплана **FOKKER**, собирающихся приподнести ему сюрприз.

— **RAUOL LUFBERY.**

Люфберн возглавил полет двух **SPAD 7**, сопровождающих пару бомбардировщиков **BE2 C**, направляющихся уничтожить вражеский аэродром. Внезапно они были перехвачены двумя **ALBATROS D3**.

— **IN COMMAND.**

Люфберн возглавляет полет двух **SPAD 7** с ориентационным заданием. Он хочет избежать встречи с патрулями **ALBATROS D3**, находящимися в этом районе.

— **FIRE!**

Два двухместных **ALBATROS** летят над аэродромом Витри. Люфберн начинает их преследовать.

— **EDDIE RICKENBACKER.**

Рикенбакер летит вместе с двумя напарниками на **SPAD 7** в ориентационном полете. Лидер хочет избежать контактов с **ALBATROS D3**, находящимися, предположительно, в этом районе.

— **FIRST VICTORY.**

Рикенбакер летит с напарником на **SE5**. Они перехватывают триплан **FOKKER**, находящийся над ними.

— **IN COMMAND.**

В этой миссии Рикенбакер возглавляет отряд из четырех новичков, летящих на **NIEUPORT**. Он замечает двух **LVG C**, сопровождаемых парой **ALBATROS D2**, летящих над Рикенбакером. Он хочет уничтожить врага, не потеряв при этом своих молодых пилотов.

---

— **OSWALD BOELCKE.**

Бельке летит на большой высоте, готовый атаковать два ничего не подозревающих **BE2C**, любимой добычи **FOKKER**. Эти бомбардировщики особенно уязвимы к атакам сзади и снизу.

— **HUNTING PACKS.**

Бельке заметил пару двухместных бомбардировщиков **RFC** на высоте 6000 футов, сопровождаемых двумя **DH2**. Англичане продолжают движение вперед к своей цели, аэродрому. Бельке, поддерживаемый четырьмя другими **EINDEKKER**, входит в бой.

— **BLACK CHIN.**

Бельке в одиночестве летит на **EINDEKKER**. Где-то впереди него находится **DH2**. Его необходимо атаковать.

— **THE ENEMY'S RESPECT.**

Два бомбардировщика **BE2 C** в сопровождении пары **DH2 C** появляются у аэродрома Рюмбеке. Бельке немедленно поднимается в воздух, чтобы отразить угрозу.

— **ACCIDENTAL DEATH.**

Бельке, возглавляя полет шести **ALBATROS**, встречает над собой два **DH2**. Когда противник уходит, напарник Бельке оказывается в чрезвычайно опасной близости от своего лидера.

— **MAX IMMELMANN.**

Иммельманн летит на **EINDEKKER** высоко над Германскими позициями, оставляя солнце за спиной. Он видит два **BE2 C**, летящих в сопровождении двух **DH2** ниже его. Сохраняя солнце сзади, он снижается и атакует их.

— **IMMELMANN TURN.**

Иммельманн, выполняя полет на **FOKKER E2**, совершил неудачный маневр, и на хвост ему пристроились два **DH2**. Он пытается взлететь вверх, чтобы увернуться от опасности и, сманеврировав, атаковать врага.

— **SPARING ON THE AMMUNITION.**

Иммельманн летит в одиночестве на своем **FOKKER**. Англичане отчаялись из-за неудач своих войск под Лиллем и посылают в воздух нескончаемым потоком **DH2**. Иммельманн вынужден экономить боеприпасы, если хочет разобраться со всеми британскими самолетами.

— **ATTACKED IN BED.**

Иммельманн должен уничтожить единственный **BE2 C**, который бомбит Рамбеке. Но перед этим нужно еще уничтожить два **DH2**.

— **EAGLE OF LILLE.**

Иммельманн находится на хвосте **FE2B**, летящего к земле. Противник поврежден и теряет топливо. Как только неприятельский самолет будет уничтожен, появится еще один **FE2B**.

— **BARON VON RICHTHOFEN.**

Бельке, Рихтхофен и два других немецких пилота видят два **FE2B** далеко за Германскими позициями около Камбраи. Рихтхофен и компания находятся между британскими самолетами и линией фронта. Противник обязательно попытается прорваться на свою территорию.

— **MAJOR HAWKER VC.**

Фон Рихтхофен, одиноко летя на **ALBATROS D1**, встречает в воздухе майора Хокера, летящего на **NIEUPORT**. Бой начинается на высоте 10000 футов, и ветер все сильнее относит самолеты к Германским позициям.

— **NATIONAL HERO.**

Фон Рихтхофен на своем малинового цвета триплане **FOKKER** находится в эпицентре воздушного боя. Он замечает самолет **CAMEL**, в одиночестве покидающий битву, и решает преследовать его.

— **WERNER VOSS.**

Восс, выполняя полет на триплане **FOKKER**, встречает выше себя два **RE8**, сопровождаемых парой **SE5**.

— **FINAL FLIGHT.**

Восс летит на триплане **FOKKER** над провинцией Аррас. Он встречает патруль из четырех **SE5**, летящих прямо над ним. Восс атакует их.

— **BE2C.**

Иммельман летит на большой высоте над своими позициями, готовый атаковать два **BE2C**. Противник особенно уязвим снизу и сзади.

— **SE5.**

Группа из двух **SE5** сопровождает пару **BE2C** над Германскими позициями. Они встречают два **AVIATIK**, эскортируемых двумя трипланами **FOKKER**.

— **GROUND ATTACK.**

Группа из двух **SE5A** готова атаковать вражескую колонну грузовиков. При этом сами они преследуются двумя трипланами **FOKKER**.

— **DH2.**

Пара **DH2** сопровождает два бомбардировщика **QUIRK (BE2C)**. Союзники рассчитывают, что смогут отразить атаки трипланов **FOKKER**.

---

— **FIRST SCOUT.**

Группа из двух **DH2** сопровождает пару **BE2C** над Германскими позициями. Они встречают два самолета **AVIATIK**, эскортируемых двумя **EINDEKKER**.

— **MAJOR REES VC.**

Майор Рииз, выполняя одиночный полет, неожиданно встречает два **LVG C**. Он атакует, пытаясь уничтожить вражеские самолеты.

— **NEIUPORT SCOUT.**

Болл обнаружил на хвосте своего самолета **EINDEKKER**. Когда германский пилот, уверенный в успехе, был уже готов открыть огонь, Болл резко разворачивается и сам атакует противника с наиболее удобной позиции. Германский самолет эскортируется еще двумя.

— **SPAD 7.**

Группа из двух **SPAD 7** сопровождает пару **BE2C** над Германскими позициями. Они встречают два **AVIATIK**, сопровождаемых парой **ALBATROS D3**.

— **SOPWITH PUP.**

Группа из двух **SOPWITH PUP** эскортирует два **BE2C** над Германскими позициями и встречает пару **AVIATIK**, сопровождаемых двумя **ALBATROS D1**.

— **SOPWITH TRIPLANE.**

Группа из двух **SOPWITH** прикрывает полет пары **BE2C** над Германскими позициями. Они встречают два **AVIATIK** и пару сопровождающих их **ALBATROS D3**.

— **SOPWITH CAMEL.**

Группа из двух **CAMEL** эскортирует два **BE2C** над германскими позициями. Они встречаются в воздухе с четверкой противника (по два **AVIATIK** и **ALBATROS D2**).

— **GOTHA INTERCEPT.**

Два **CAMEL** встречают пару бомбардировщиков **GOTHA** над французской береговой линией, когда те возвращаются после бомбардировки Лондона.

— **AGILE FIGHTER.**

Капитан Вуллетт, развернувшись спиной к солнцу, находится над вражескими позициями. В составе его группы — два самолета. Пара **LVG**, эскортируемая двумя трипланами **FOKKER**, находится над ним. Через две минуты после встречи появляется еще пара **FOKKER**.



— **RICHTHOFEN'S END.**

Фон Рихтхофен на своем **FOKKER** находится в центре боя. Он видит, что один **CAMEL** уходит, и решает следовать за ним.

— **ALBATROS D SERIES.**

Группа из двух **ALBATROS D1** сопровождает два **AVIATIK** над позициями союзников. Они встречают пару **BE2C** в сопровождении двух **NIEUPORT**.

— **MAJOR HAWKER VC.**

Фон Рихтхофен, летящий в одиночестве на **ALBATROS D1**, встречает майора Хокера на «Ньюпорт». Бой начинается на высоте 10000 футов, и ветер уносит самолеты все дальше и дальше над немецкими позициями.

— **FOKKER MONOPLANE.**

Бельке летит высоко над своими позициями, готовый обрушиться на два **BE2**.

— **IMMELMANN TURN.**

Иммельманн, летя на **FOKKER E2**, выполнил неудачный маневр и два **DH2** немедленно оказались у него на хвосте. Он должен увернуться и взлететь вверх. Все должно быть сделано быстро — и разворот, и удар.

— **FOKKER D.**

Два **FOKKER D** сопровождают пару **AVIATIK** над порядками союзников. Они встречают четыре самолета противника (два **BE2C**, прикрываемых парой **SE5**).

— **FOKKER TRIPLANE.**

Восс, выполняя одиночный полет на триплане **FOKKER**, находится над двумя **RE8**, которые сопровождают парой **SE5**.

— **GOTHA GIV & V.**

Гайнемер летит один на **SPAD 7**. На высоте 10000 футов он встречает пару бомбардировщиков **GOTHA** неподалеку от Нэнси.

— **LVG C SERIES.**

Лейтенант Болл совершает обычный полет на одноместном **NIEUPORT** и встречает за линией фронта два **LVG C**, эскортируемые парой монопланов **FOKKER**.

Некоторые миссии несколько похожи друг на друга. Однако в воздухе все обстоит по-иному.

Очень разнятся задания и по сложности. Одни не составят большого труда и для новичка, другие же надолго станут камнем преткновения даже для опытных пилотов.

Самое трудное в бою — правильно и вовремя разобраться, где самолет свой, а где — чужой. Положиться на приборы нельзя. Все в конечном итоге решает ваше собственное зрение. Жаль только, что флаги ясно различимы лишь с близкого расстояния. Старайтесь идентифицировать самолет пораньше, используя переключение видов кнопками **F4...F7**.

Если вам предоставится возможность, поиграйте в «Dawn Patrol». Она существенно отличается от близких по тематике «Blue Max» и «Red Baron». Более того, «OverLord», который совсем недавно был явным фаворитом среди исторических авиасимуляторов, теперь, похоже, должен передать эстафетную палочку... Кто-кто, а создатели игры от этого только в выигрыше. (Вспомним, «OverLord» — продукт все той же «Rowan Software».) И об этой игре мы подробно поговорим в следующем томе.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dawn Patrol  
Год: 1994  
Фирма: Rowan Software  
Размер архива: 5,8 Mb  
Размер на диске: 11,6 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, джойстик,  
мышь

# DOMINUS

В одной прекрасной стране жил-был справедливый король. Подданные его любили, а могучая армия стойко охраняла границы государства. Но шло время, и восемь кланов враждебных королю монстров (**RAIDERS, DEVOURS, ETERNAL, ORDER, SEA DEVILS, FIRE DEMONS, DARK FOLK** и **RAVENERS**) объединились и стали пытаться разорить данное королевство. Что их толкнуло на столь безобразный поступок — никто не знает. Вероятно, не понравились физиономии четырех верных генералов короля (их фотографиями можно запугать до смерти любого нормального ребенка).

Теперь вам придется взять на себя королевские функции и при помощи армии, состоящей тоже из монстров, а также разнообразных смертельных ловушек и мощных магических заклятий, разрушить планы врагов и навсегда изгнать их за пределы королевства.

## Замок

В центре Доминуса стоит старинный замок. Он является вашим штабом и центром всей обороны королевства. Игра начинается в его основной части — в Военном зале (чтобы быстро попасть сюда в дальнейшем, можно просто нажать клавишу **W**). В нем находятся четыре генерала. Каждому из них можно щелчком кнопки мыши приказать совершить следующие действия:

— **REPORT** — выдать рапорт о состоянии вверенной армии (общее количество монстров, какая их часть занята в сражении или выполнении специальных приказов, какое количество монстров готово к войне в данный момент). Кроме этого, можно затребовать доклад от шпионов о состоянии враждебных кланов и отчет о секретных заклätиях (если вам удалось их получить, пытая пленных в своих темницах);

— **DEPLOY MONSTERS** — направить монстров на боевое дежурство (появляется карта королевства, поделенная на секторы, и вам нужно просто указать соответствующий вашим планам участок). В одном месте может находиться не более двадцати пяти монстров. При посылке войск эта цифра устанавливается автоматически;

— **RECALL FROM AREA** — отозвать монстров обратно в замок с указанной территории;

— **RECALL FROM TASK** — отозвать войска с выполнения одного из специальных заданий;

— **GATHER COMPONENTS** — приказать выполнить спецзадание. К ним относятся: сбор компонентов для создания магических заклятий или сбор ненужных ловушек (указывается тип задания, количество сбора и время на выполнение), создание различных ловушек на территории королевства (ловушки для убийства, пленения или для массового поражения войск противника) и посылка шпионов во вражеские кланы (определитесь с количеством монстров для этой работы и временем для нее);

— **CREATE TRAPS** — создание новых ловушек (подробнее описано ниже);

— **TRAP AN AREA** — установка ловушек на территории;

— **SPY ON A CLAN** — шпионаж за силами кланов.

Внизу слева находится условный знак — **магический шар**. Это настолько важный предмет, что его описание приводится ниже в отдельном разделе. Кроме магического шара, на экране с генералами имеется и другой условный знак — **Замок**. Щелчок мыши на него позволяет выбрать одну из важных комнат замка и посетить ее.

— **Комната пыток** (ускоренный вызов — клавиша **I**).

Плененный вами в бою монстр попадает в это подземелье, и здесь ему придется пережить немало неприятных минут. При помощи палача вы можете допросить пленного с целью получить обычные военные сведения: его ранг, имя командира части, причины вторжения и то, что любят и чего боятся воины данного типа. Кроме этого, вы можете попробовать вытянуть из него сведения о других вражеских кланах. Обычно о чужих монстры знают мало, но можно допросить их о собственном клане. Это информация об их достижениях в области доспехов, вооружений, магии, медицины, еды, о строительстве ловушек и наличии в клане сокровищ и магических артефактов. У монстров, знающих магию, можно попытаться выпытать секретные заклятья, неизвестные вам. Помучив врага, вы можете отправить его обратно в темницу и попозже попытаться снова или послать в хранилище монстров, где он может пригодиться для создания новых монстров-мутантов.

Сведения, добытые в камере пыток, могут быть исключительно ценными. Достаточно сказать, что допрос знатного командира может закончиться тем, что войска клана вообще развернутся и покинут границы вашего королевства!

— **Зал магии** (ускоренный вызов — клавиша **S**).

Здесь царит ужасное зловоние от компонентов, хранящихся в нем, но все они очень пригодятся. Всего ингредиентов двадцать четыре, их количественный состав можно посмотреть в списке имущества.

Перед нами находится лист пергамента из человеческой кожи. Нанеся на нем название от двух до пяти магических компонентов и смешав их в ступе, вы можете получить новое мощное заклинание. Но чаще вместо заклятья получается пшик, поэтому воспользуемся обычной книгой магии со старыми добрыми рецептами: вызова стихий, уничтожения или пленения врагов, увеличения боевых параметров своих монстров, сопротивления вражеской магии и многим другим. Подробнее о каждом заклятье сказано в конце описания. Для сбора компонентов надо приказать генералу, имеющему достаточное количество монстров, послать их на эту работу.

— **Хранилище монстров** (ускоренный вызов — клавиша **К**).

При входе в него вас встречают четыре таких заведующих, что от их вида мурашки ползут по спине, но это тоже верные слуги и они внимательно следят за состоянием ваших монстров. Каждый из них заведует восемью клетками. В семи из них находятся обычные монстры, а в восьмой сидят выведенные в Зале превращений новые чудища-мутанты. Среди клеток с названиями монстров попадаются уже знакомые имена — это названия кланов противника. Именно в эти клетки попадают пленные монстры. Заглянув в любую из клеток, можно посмотреть характеристики всех имеющихся там монстров, это:

- сила в защите и нападении;
- жизнеспособность;
- скорость передвижения;
- ум (монстры тоже должны уметь соображать);
- степень сопротивления враждебной магии.

Посмотрев монстров и отобрав понравившихся, вы отдаете приказ и их доставляют в...

— **Зал превращений** (ускоренный вызов — клавиша **М**).

Вы видите магический круг с колдовским символом и шесть площадок для монстров, служащих материалом для превращения. Для совершения обряда нужно иметь от двух до шести монстров. Но не стоит гнаться за количеством, можно и из двух слепить точно такое же чудо, что и из шести. Отдав соответствующий приказ в Хранилище монстров, вы увидите заказанных вами бедняг в этом зале (пока не поздно, можно успеть убрать лишних обратно в клетки). Произносим заклинание в центральном круге, и в нем появляется новое творение. Обычно при рождении они уже имеют свое имя, но вы, как законный создатель, можете изменить его на свое. После этого мутанта отправляют обратно в хранилище, откуда он может быть вызван в бой или опять послужить материалом для новых превращений. Монстров много, вдобавок появляются новые мутанты, какое богатое поле для воплощения в жизнь самых кошмарных фантазий!

— **Мастерская** (ускоренный вызов — клавиша T).

Для садистов здесь полный рай, ведь в этом зале создаются разнообразнейшие ловушки, от которых враги несут немалые потери. Для начала вы должны выбрать детонатор ловушки **TRIGGER**. Это может быть: сундук (захватчики любят копаться в чужом барахле), капкан (на медведя), нажимная педаль, дверь (в погреб с сокровищами, ха-ха!), лужа масла, тривиальная натянутая нить или куда более сложные детекторы движения и использования врагами магии. Но это только ягодки, цветочки — то, что происходит при срабатывании ловушки **HAZARD!** Итак, ловушки личного характера: арбалет (выскакивает сзади и всаживает в спину стрелу), кувалда (ее размер превышает собственные размеры монстра), вращающиеся лезвия, яма с кольями или жуткий спрут, поедающий любопытного. Также имеются ловушки массового поражения, когда и виновник, и его соседи обливаются кипящей смолой, серной кислотой или попросту взрываются. Среди всего этого кошмара имеется один более-менее безобидный вариант, когда монстр попадает в магическую сеть — он остается жив, но его ждет ваше подземелье с камерой пыток.

## Магический шар

Но неужели в час опасности, среди бесконечных донесений о новых и новых ордах захватчиков, роль короля сводится лишь к приказам генералам, созданию монстров, ловушек и уж совсем ведьминской работе с заклятиями? Нет, к счастью он имеет магический кристальный шар, в котором может видеть всю страну, руководить атаками и обороной, знать, где он должен появиться в трудную минуту на боевой летающей колеснице для поддержания морального духа своих войск.

На карте королевства войска кланов обозначены цветными флажками. Чем больше флажок, тем больше сил скопилось в данном секторе.

Основные режимы работы **Магического шара** после выбора на карте королевства участка для своих действий:

- прилететь самому лично, покрошить врагов при помощи меча и огненных шаров, показав тем самым пример войскам (не забудьте поглядывать на свое здоровье, чтобы успеть вовремя отступить);
- применить на своих или вражеских монстров магическое заклятье и посмотреть, что из этого получилось;
- расставить по своему вкусу ловушки и наслаждаться массовой гибелью врагов;
- лично, помимо генералов, поместить или убрать на текущую территорию преданные войска (все свободные монстры доступны

вам, ограничение на двадцать пять монстров на территории остается).

Клавиша **F1** во время «оперативного вмешательства» в секторе позволяет сделать паузу в стремительном ходе войны.

## Ведение военных действий

Цель игры, в общем-то, не сложная — убить, пленить или изгнать всех врагов. Для этого необходимо иметь хорошую реакцию, чтобы адекватно реагировать на возникающие проблемы (игра идет в режиме реального времени), и немного стратегической сообразительности, чтобы не растратить силы на ерунду и отстоять надежду и оплот страны — королевский замок. Послав монстров на битву, вам не надо о них заботиться — они сами знают, что делать. При помощи Магического шара вы можете эффективно поддерживать их магией. Побольше захватывайте пленных, они помогут узнать сильные и слабые стороны вражеских кланов и пригодятся для выведения новых войск. Замок состоит из нескольких уровней. На самом верхнем находится Тронный зал, в котором сидите вы. Если туда прорвутся враги, вам дадут шанс защитить себя самому, но если короля убьют — конец королевству, все пожгут и поломают, а вы с небес увидите ужасную картину разорения. По этой же причине не стоит сильно рисковать собой в бою. Король здесь ценен так же, как в шахматах.

Стоит отметить, что игра имеет несколько уровней сложности: **SERF, EXPLORER, WARRIOR, COMMANDER, LORD** и **OVERLORD**. Между **SERF** и **OVERLORD** существует огромная разница — только опыт, обретенный на простых уровнях, дает какие-то шансы на более сложных.

Клавиша **ESC** во время игры вызывает основное меню со следующими пунктами:

- **CONTINUE GAME** — вернуться к игре;
- **NEW GAME** — начать игру заново;
- **LOAD GAME** — восстановить сохраненную ранее игру;
- **SAVE GAME** — сохранить игру;
- **OPTIONS** — настройка игровых параметров;
- **QUIT DOMINUS** — выход из игры в DOS.

## Список заклятий

**ABSORB SPELL** — применяемое захватчиком заклинание добавляет ингредиенты в ваш Зал магии.

**ANTI-MAGIC** — временно отменяет действие магии на данной территории.

**BANISH** — изгоняет демона или дьявола.

**BERZ CLOUD** — ваши монстры, коснувшись магического облака, становятся берсерками.

**BERZERK** — превращает монстра в берсерка.

**BLINK BATTLE** — позволяет вашему монстру избегать вражеских ударов при помощи телепортации.

**BUDDY** — делает вражеского монстра более дружелюбным (доступным вашим атакам).

**CHARM** — околдовывает врага, и он начинает нападать на своих.

**CLONE KILLER** — создается дубликат вражеского монстра, и если его кто-нибудь коснется, то появляется еще один.

**CLONE** — дублирование монстра.

**CONFUSION** — захватчик дуреет, и его поступки становятся неразумными.

**DARKNESS** — наступает тьма, в которой врагам тяжелее найти трофеи и заметить ваших монстров.

**DESTROY OBJ** — вокруг точки применения уничтожаются все трофеи.

**DETECT MAGIC** — применение врагами магии обозначается вспышками (пригодится при выборе кандидата на пленение или цели для кражи заклятия).

**DISGUISE** — маскирует вашего монстра под вражеского.

**DESINTEGRATE** — распыляет врага на молекулы.

**EARTHQUAKE** — вызов землетрясения (поражает как врагов, так и своих).

**ELEM AIR/EARTH/FIRE/WATER** — вызов элементарей воздуха/земли/огня/ воды (при правильном применении весьма опасны, например — элементарии воды против огненных демонов).

**ENHANCE SPD/STR** — увеличение скорости движения/силы ваших монстров.

**EXPLOSION** — взрывчатка, поражается несколько захватчиков.

**FIREBALL** — враг уничтожается огненным шаром.

**FLY BOULDER** — летающий камень (лучше всего пускать в группу врагов, так как оружие не самонаводящееся).

**GROUP HEAL** — лечит группу ваших монстров.

**HARMFUL OBJ** — трофеи; при их сборе врагами, наносят им серьезные повреждения.

**HEAVY OBJ** — трофеи становятся неподъемными для врагов.





**INSTANTY** — превращает врага в душевнобольного (кандидата в покойники).

**LIFE FORCE** — временно делает ваших монстров неуязвимыми в сражении.

**LOWER MORALE** — понижает боевой дух врагов.

**LUCK** — делает вашего монстра более удачливым в бою.

**MIRROR IMAGE** — создается зеркальное отображение монстра.

**MIRROR** — зеркальное отображение пугает захватчика.

**NET** — сеть опутывает врага, и он попадает в вашу темницу.

**NULLIFY SPELL** — отменяет следующее вражеское заклятье.

**POLYMORPH** — превращает врага в чудище, которое кидается на своих же.

**REFLECT SPELL** — вражеское заклятье падет на того, кто его вызывал.

**RESSURECT** — воскрешает несколько ваших погибших монстров.

**REUSE SPELL** — следующее ваше заклинание выполняется дважды.

**RSRC TRAP** — превращает трофеи в смертельные ловушки.

**SANTUARY** — защищает вашего монстра от вражеских атак.

**SCARE** — превращает врагов в отчаянных трусов.

**SELF HEALING** — позволяет вашим монстрам самим лечить себя в бою.

**SHIELD** — дается магический щит вашему воину.

**SLOW** — замедляет продвижение врагов на данной территории.

**SPIKE WALL** — создается стена шипов. Если враг прикоснется к ней, он погибает от уколов.

**STEAL SPELL** — украсть у врага заклятье.

**STONE SKIN** — ваш монстр приобретает каменную кожу (увеличивается защита).

**STUN** — вражеский монстр оглушается (и легко добивается).

**SUMMON INV** — захватчики собираются в одну кучу (удобно для заклятий массового поражения).

**TAR WALL** — враги прилипают к смоляной стене.

**TELEPORT** — захватчик напрямую телепортируется в вашу камеру пыток.

**TIME STOP** — для врагов время останавливается, а для вас — нет.

**TIME WARP** — время для вашего монстра ускоряется так, что он исчезает для врагов и продолжает наносить им вред (впрочем, ненадолго).

**WIMPY ATK** — сила вражеских атак уменьшается.

**WINTER** — наступает зима, выпадает снег, двигаться захватчикам все труднее и труднее.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dominus

Год: 1994

Фирма: US Gold

Размер архива: 10,5 Mb

Размер на диске: 31,2 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура, мышь

D

# DREAMWEB

Традиция рисовать будущее исключительно в черных тонах идет с патриарха фантастического жанра — Уэллса и его «Машины Времени». Катастрофы социальные и экологические, мутации и вырождение, новые формы мировой диктатуры... Среди таких произведений вполне почетное место занимает мрачный стиль, называемый «кибер-панк». Самое полное впечатление о нем можно составить по превосходному фильму «Bladerunner».

Действие игры «Dreamweb» происходит именно в таком, относительно недалеком кибер-панковом будущем. В игре не так уж много фантастического антуража. Здесь используются вполне привычными видами транспорта, едят совершенно обычную еду и живут во вполне обычных квартирах. Однако авторы игры мастерски создали мрачную, угнетающую атмосферу, в которой Райан должен выполнить свою кровавую миссию. Улицы постоянно покрыты темнотой, в которой изредка светят голубые призрачные огни, льет монотонный дождь. Особое место в оформлении игры занимает фоновая музыка «под синтезатор». Она органично вплетается в происходящее и как нельзя лучше соответствует создаваемому настроению. Мастерски реализованы звуковые эффекты, причем некоторые из них совершенно неожиданны, не обязательно воспроизводяся по ходу игры и составляют приятную неожиданность.

Героя игры, Райана, мучают непонятные сны, от которых он просыпается в холодном поту. Поначалу темы и образы снов неопределенны и расплывчаты, но потом ситуация проясняется. В очередном сне он узнает, что мысли и жизненная энергия всех спящих объединены мистической энергетической сетью, она и называется «Dreamweb» — «Сеть снов». Пока эта сеть стабильна, люди во время сна спокойно отдыхают и восстанавливают силы, поэтому за ее благополучием многие годы зорко следят стражи-хранители. Но вот на Земле появились семеро людей, жизненные силы которых начинают контролировать «Dreamweb» в самых критических точках, отчего сеть начинает постепенно разрушаться. Это разрушение грозит роду человеческому массовым безумием и глобальной ядерной катастрофой. Хранители сети бессильны — и они сами, и сама сеть находятся в ином измерении, не соприкасающемся с нашим миром. Чтобы «Dreamweb» продолжала свое существование, необходимо физически уничтожить всех семерых, и сделать это должен обычный земной человек, который живет, не подозревая о своей миссии.

Райан и является таким «посланцем». Он должен спасти сеть и из благородных побуждений убить семерых незнакомых ему людей тем способом, какой он сочтет нужным. На его плечи ложится груз нелегкой ответственности за судьбу человечества. Всех се-

мерых разрушителей сети судьба свела в городе, где живет Райан. Удар должен быть нанесен сейчас или никогда.

Как видите, сюжет предоставляет богатые возможности для разработчиков, и они справились со своей задачей на славу. «Dreamweb» — игра для взрослых, в ней хватает насилия и крови, попадаются даже пикантные эротические моменты. Интересно, что авторы не стали пользоваться типичным для приключенческих игр видом «сбоку», все происходящее показывается на экране как бы сверху, с потолка. Добиться выразительной, красивой графики в виде «сверху» довольно трудно, но все же можно, и «Dreamweb» это отлично доказывает. Графика отличается сочными, насыщенными красками, все движения на редкость реалистичны.

Назвать «Dreamweb» приключением сложным никак нельзя. Наоборот, проходится игра довольно просто. Локаций здесь немного, требуемые действия достаточно просты и очевидны. Единственной проблемой становится изобилие предметов, из которых подавляющее большинство абсолютно бесполезны. Хотя куртка Райана очень вместительна (там помещается три десятка вещей, иной раз довольно крупных), пытаться уложить туда все, что только можно подобрать, нереально. Приходится соображать, какие предметы нужны для каких-то предполагаемых действий, а что — нет.

## Управление

Игровой интерфейс прост, разумен и очевиден. К любому объекту на экране, который вы можете хоть как-то использовать (поднять, открыть, сломать и так далее) нужное действие подбирается автоматически, привычный для многих приключенческих игр перечень глаголов сведен до минимума. Непосредственные перемещения в пределах одной локации (места) управляются игроком, а для перемещений между разными локациями используется удобная система «путешествий» с выбором места назначения.

Применять предметы можно одним из двух способов: либо выбрать предмет из перечня своего имущества и распорядиться «использовать» его (в этом случае определить способ использования должна сама игровая программа), либо выбрать некий объект на экране и «использовать» его с другим объектом из имущества. Например, чтобы выстрелить в кого-нибудь или что-нибудь из пистолета, в игре применяется первый способ, чтобы наполнить водой кружку — второй. Возможно, это кому-то покажется несколько непоследовательным, но уж так сделана «Dreamweb».

В основной части игрового экрана курсор мыши имеет вид руки. Когда к руке добавляется синяя стрелка, значит, щелчок кнопки мыши выведет Райана на новый экран. В рамке внизу слева участок, над которым непосредственно находится курсор, показан в укрупненном виде — можно использовать рамку для более точного наведения игрового курсора на мелкие предметы. Когда

курсор находится над «нейтральным» объектом (то есть таким, с которым вы не можете ничего сделать), под рамкой появляется название объекта на английском. Когда же перед названием стоит глагол (**Examine, Walk to...**), то щелчок левой кнопки мыши вызовет соответствующее действие: Райан осмотрит объект, перейдет на новое место и так далее.

Чтобы осмотреть предмет, необходимо сначала подойти к нему. При выборе осмотра **EXAMINE** на экране появляется изображение этого предмета с кратким текстовым описанием. Щелчок левой кнопки мыши на изображении предмета приведет к тому, что Райан возьмет его (если изображение отсутствует, значит, взять предмет нельзя). Щелчок на символе **USE** наверху справа позволяет использовать данную вещь на другом предмете из имущества. Это наиболее универсальный вариант действия. Возможны и другие комбинации, они зависят от самого объекта: например, **TALK** (говорить) и так далее. Наконец, щелчок на символе **EXIT** возвращает вас к игре.

Изображение Райана в левой части экрана не является декоративным украшением. Щелчок левой кнопки мыши на его глазах выводит на экран информацию о текущем местонахождении и о том, что герой может увидеть поблизости. Если же щелкнуть кнопкой в любой другой части этого изображения, вы попадете в экран управления имуществом. Одновременно на этом экране видно только десять предметов. Те из них, которые помечены символом **Ш**, в данный момент надеты на Райане: часы, одежда, очки и т.д. Щелчок на цифрах **1, 2, 3** вызывает показ другой «страницы» из десяти предметов. Чтобы выбрать предмет для дальнейших действий с ним, достаточно щелкнуть на его изображении левой кнопкой мыши. Возможными действиями может стать его перемещение на другую позицию в имуществе (щелчок левой кнопки на пустой позиции), выкидывание предмета на землю (щелчок на символе **DROP**). Если же щелчок был сделан правой кнопкой мыши, то на экран выводится краткое описание предмета. В этом случае щелчок на символе **USE** приводит к использованию предмета, а щелчок на символе **EXIT** — к возврату в предыдущий экран.

В правой верхней части игрового экрана имеется рамка для вспомогательных игровых функций. **Луна** позволяет включать и отключать увеличенное изображение внизу слева. **Дискета** позволяет работать с основными системными функциями:

- **EXIT TO DOS** — выход из игры в DOS;
- **RETURN TO MAP** — возврат к игре;
- **DISK OPTIONS:**
  - SAVE GAME** — сохранить текущую игру;
  - RESTORE GAME** — восстановить сохраненную ранее игру;
  - RETURN TO OPTIONS** — возврат к предыдущему экрану.

Когда Райан окончательно выходит за пределы какого-то места (обычно это бывает на улице), появляется экран путешествий. Стрелки наверху позволяют перебирать разные места — причем показаны лишь те, которые известны вам на данный момент развития сюжета. Щелчок на символе **TRAVEL** внизу переносит Райана в выбранное место, а щелчок на символе **EXIT** возвращает его туда, где он был до этого.

И еще одно замечание: в игре довольно часто приходится использовать кодовые замки, которые открываются правильной комбинацией из четырех цифр. В описании будут приведены комбинации, которые почти наверняка подойдут, но для полной надежности стоит не полениться и заглянуть туда, где данная комбинация приводится в соответствии с сюжетом.

## ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

### EDEN'S HOUSE

Райан просыпается в квартире своей подружки Эден. Он уже знает, что ему предстоит сделать, поэтому незамедлительно приступает к делу. Первой его жертвой должен стать некто по фамилии Крейн. Кое-какие предметы уже имеются в имуществе Райана. Используйте черные очки — изображение Райана на экране сразу становится куда более зловещим и соответствующим атмосфере игры.

Используйте наручные часы. Возьмите со стола в этой же комнате бумажник и извлеките из него три предмета: список дверных кодов, фотографию и кредитную карточку. В списке дверных кодов вы сможете узнать комбинацию, открывающую дверь квартиры самого Райана. На карточке красуется сумма из сплошных нулей — состояние финансов оставляет желать лучшего. Проходите в комнату направо, и в верхней части экрана найдите красный картридж для сетевого терминала, возьмите его. Терминал находится в нерабочем состоянии, картридж придется читать в другом месте. Возьмите со стола кружку и наполните ее водой из-под крана. Откройте микроволновую печь (внизу справа) и заберите из нее принадлежащий Райану ключ. После этого можно нажимать кнопку рядом с лифтом и еще одну в самом лифте и спускаться в гараж. Возьмите из ремонтируемой машины отвертку и выходите из дома под дождь. Чтобы перейти к выбору места назначения, выйдите за пределы экрана через середину левой стороны (где курсор мыши принимает вид голубой стрелки).

### SPARKY'S BAR

Место работы Райана — бар Спарки, забегаловка весьма низкого пошиба. Заходите в бар и поговорите со Спарки. Поначалу он

хочет уволить Райана за опоздание, но потом сменяет гнев на милость и дает двухнедельный отпуск, да еще выдает двухнедельное жалование. Примените на сканере, что стоит на стойке бара, свою кредитную карточку — цифры на ней изменятся в лучшую сторону. Если вступить в беседу с типом, который смотрит телевизор у стойки бара, то он сообщит вам, что рок-звезда Крейн находится в городе и проживает в отеле «Ридженси». Из бара можно уходить, но в отель ехать рано. Отправляйтесь в квартиру Райана.

## YOUR FLAT

Покинув лифт, идите по коридору. Квартира Райана находится слева. Наберите на расположенном рядом с дверью кодовом замке комбинацию из списка **(5106)** и нажмите кнопку ввода. Дверь откроется. Возьмите с кровати столовый нож. Поднимите красный картридж, который валяется рядом с терминалом, и положите его в интерфейсное устройство (слева у стены). Воспользуйтесь экраном терминала (левый верхний угол) — вы подключились к сети телекоммуникаций. Чтобы получить доступ к конфиденциальной информации, наберите команду **LOGON RYAN** и введите пароль **BLACKDRAGON**. Теперь просмотрите список файлов командой **LIST**. На самом деле вас интересует только содержимое картриджа. Прочитайте его командой **LIST CARTRIDGE**. Если там есть раздел **PRIVATE**, значит, все сделано правильно, если нет — значит, вы воспользовались не тем картриджем, нужно отсоединиться от сети (команда **EXIT**) и заменить его. Чтобы прочитать содержимое раздела, наберите **READ PRIVATE**. Если пароль был введен правильно, на экране появятся личные записи Райана, и среди них — коды для дверей дома Эден и квартиры Луиса, друга Райана. Луис — наркоман, у него много связей среди подозрительных личностей, он поможет Райану раздобыть оружие. Теперь можно отсоединиться от сети командой **EXIT**. Выходите из квартиры Райана и направляйтесь к Луису.

## LOUIS'S FLAT

В подъезде Райан станет жертвой ограбления, здесь ничего сделать нельзя. Злоумышленники оставляют Райану все его имущество, но... забирают кроссовки. Когда Райан очухивается от удара электрического хлыста, он направляется по коридору вниз, где в левой стенке расположена квартира Луиса, и набирает нужную комбинацию **(5238)**.

Луис явно находится под влиянием очередной «дозы», но в разговоре его сил все же хватает на то, чтобы отослать Райана за оружием к некоему г-ну Сильверману в клубе бильярдистов, который Луис регулярно посещает. Правда, для входа в клуб нужна специальная карточка, которая валяется где-то в квартире.

Райан найдет эту карточку в шкафу (внизу слева). Если осмотреть ее, можно узнать и адрес клуба. Перед уходом из квартиры Луиса необходимо сделать еще одну вещь: забрать из туалета кроссовки Луиса и надеть их. Не забывайте, путь Райана лежит в респектабельный отель, куда боснякам вход заказан.

## POOL HALL

Одной лишь карточки члена клуба для входа недостаточно — требуется идентификация отпечатка пальца. Впрочем, можно обойти это, поговорив со сторожем у входа. Он соглашается открыть дверь в клуб с одной лишь карточкой, без отпечатка. Вставьте полученную у Луиса карту в считывающее устройство у входа, дверь откроется. Лифт после нажатия кнопки доставит Райана в клуб бильярдистов.

Разговор с барменом откроет вам комбинацию от кодового замка на двери г-на Сильвермана. Идите налево, пока в нижней стенке не окажется дверь, и наберите на кодовом замке нужную комбинацию (**5222**). Г-н Сильверман предложит вам в разговоре недорогой лазерный пистолет. Финансовые возможности позволяют, и нужная сумма списывается с кредитной карточки, если провести ей по сканеру на столе Сильвермана. Наконец, заберите купленный пистолет и отправляйтесь в отель «Ридженси».

## REGENCY HOTEL

Поговорите с клерком за стойкой. За единственный оставшийся в отеле номер придется выложить кругленькую сумму, но выбора нет. Используйте свою кредитную карточку на сканере, возьмите появившуюся рядом со сканером карту-ключ и нажмите кнопку рядом с лифтом. В лифте используйте ключ-карту на устройстве управления. Ваш номер расположен по коридору направо, но ничего нужного там нет. Лучше пройдите налево и достаньте из ящика с противопожарным оборудованием (в конце коридора) топор.

Вернитесь в лифт и взломайте ножом устройство управления. Обрежьте тем же ножом маленький провод из вскрытого ящика — теперь лифт намертво застрял, и никто не сможет помешать Райану. Потяните за рукоять в правой верхней части кабины, в крыше лифта откроется аварийный люк. Вы находитесь перед дверями номера Крейна. Дальше придется действовать быстро и безошибочно, так что на всякий случай стоит сохранить вашу игру. Вскройте топором дверь в номер. Оказавшись внутри, воспользуйтесь последовательно топором и пистолетом для того, чтобы избавиться от обоих телохранителей. Пройдите по коридору налево и вниз, в спальню Крейна, где он развлекается со своей подружкой. Когда женщина с воплями нырнет под кровать, убейте Крейна из пистолета. Учтите, что промедление может плохо



обернуться для Райана — через некоторое время его сразит очередь из автомата третьего телохранителя.

После того, как задача будет выполнена, Райан мгновенно переносится к хранителям «Сети снов». Поговорите с хранителем, чтобы узнать имя следующей жертвы: ей оказывается известный общественный деятель, главнокомандующий самыми крупными вооруженными силами в Европе, генерал Стерлинг. Пройдите до упора вниз, потом — направо. Откройте первую попавшуюся вам дверь в нижней стенке, а внутри активируйте каменную плиту с помощью бронзового ключа, взятого вами в доме Эден. Вы перенесетесь в грязный и заброшенный городской тупик. Выберите отсюда и поезжайте на квартиру Райана.

## YOUR FLAT

Включите сетевой терминал и наберите команду **LIST NEWSNET**, затем — **READ TVSPECIAL**. Так Райан получит информацию о местонахождении генерала в студии 6-го канала телевидения. Туда он и должен направиться. Чтобы сэкономить усилия, замените картридж в приемнике на тот, что вы взяли в доме Эден, и прочитайте его содержимое на мониторе (**LIST CARTRIDGE — READ CODE — EXIT**). Так вы получите комбинацию для кодового замка фирмы «Sartain Industries», которая понадобится вам в недалеком будущем.

## CHANNEL 6 STUDIOS

Все попытки проникнуть в здание с парадного входа оказываются тщетными, так что стоит поискать обходной путь. Райан должен обойти здание по часовой стрелке, пока не окажется у шлагбаума. Рядом у панели управления сидит престарелый охранник. Убейте его из пистолета и с помощью панели управления откройте заднюю дверь. Пройдите налево и зайдите в студию. Перед вами оказывается пустая стойка, на которой валяется рекламная брошюра. Возьмите ее; под брошюрой лежит магнитная карточка. Воспользуйтесь ей, чтобы открыть замок «подсобки» в левой части коридора. В «подсобке» с помощью отвертки откройте ящик с предохранителями и возьмите один из них.

Выходите и идите по коридору направо до упора. Пройдите в дверь и поднимитесь по лестнице вверх. Прямо под вами находится генерал Стерлинг, а над ним болтается очень удобный и тяжелый ящик. Откройте отсек управления краном, там находится перегоревший предохранитель. Замените его целым и с помощью панели управления сбросьте ящик на генерала...

Райан снова оказывается у хранителей. Разговор с хранителем приносит имя третьей жертвы — Сартейн, богатый и влиятельный бизнесмен. Перед тем, как покинуть «Сеть снов», не забудьте

взять фиолетовый кристалл в нижнем конце коридора. Затем откройте первую дверь в левом участке коридора и снова ключом активируйте каменную плиту. От бара Спарки, куда вас выбрасывает из другого мира, поезжайте к дому Эден.

## EDEN'S HOUSE

Откройте кодовый замок на двери с помощью комбинации с картриджа **(2865)** и поднимитесь на лифте наверх. Пройдите в спальню и осмотрите принадлежащий Эден органайзер (он лежит на кровати). Перебирая записи в нем нажатиями клавиш **N** и **P** на клавиатуре органайзера, доберитесь до адреса фирмы «Sartain Industries» и отправляйтесь туда.

## SARTAIN INDUSTRIES

Откройте кодовый замок на двери комбинацией с картриджа Эден **(7833)** и пройдите внутрь здания. Выстрел из пистолета превращает компьютер системы безопасности напротив входа в обломки, и в левой части коридора открываются двери лифта. Пройдите в лифт и нажмите кнопку. Перед тем, как выходить из лифта, стоит сохранить свою игру, так как от вас опять потребуется хорошая реакция.

При выходе из лифта вас ожидают трое вооруженных охранников. Не пытайтесь перестрелять их, вместо этого воспользуйтесь фиолетовым кристаллом. Отраженные энергетические разряды прикончат охранников. Вы сможете пройти в глубь коридора и найдете там «дипломат» с документами. Возьмите папку и пролистайте ее — вы узнаете дополнительные сведения об оставшихся лицах, которых вам предстоит убить, и даже адреса двоих из них. На одну — женщину по фамилии Чепел — готовится покушение, вторая находится под усиленной охраной. Пройдите в дверь справа от того места, где был найден «дипломат», и поднимитесь наверх. Когда вы доберетесь до летательного аппарата, готового к взлету, разнесите его выстрелом из пистолета. Поторопитесь, если не хотите получить пулю в спину. Во взрыве летательного аппарата гибнет Сартейн, третья из жертв.

Райан снова переносится к хранителям. На этот раз он должен выйти через дверь в правой стене коридора, ведущего вниз. На автостоянке, куда Райан попадает на этот раз, он должен взять кусачки с автомобиля, который стоит внизу слева. Затем можно навестить дом Чепел.

## CHAPEL'S HOUSE

Полицейская машина и следы сильного взрыва ясно дают понять, что Райану здесь уже делать нечего. Впрочем, стоит поближе



познакомиться с местом происшествия. Райан перелезает через стену и проходит к месту взрыва. Там лежит картинка с нарисованной церковью и чудом уцелевший картридж, который необходимо забрать с собой. После обследования Райан снова спускается по стене и едет к охраняемой лодочной станции, где содержится некто по фамилии Андервуд.

## THE BOATHOUSE

Первым делом следует отломать от перил рядом со входом железный стержень. Затем Райан идет направо. Подходы к дому охраняются лазерной установкой, о ней необходимо позаботиться в первую очередь. В песке виден край коробки с механизмом управления — расчистите ее крышку и взломайте железным стержнем. Чтобы сжечь чувствительную электронику, достаточно просто вылить кружку воды вовнутрь. Этот поступок приводит к взрыву лазерной установки и освобождению прохода. Райан влезает на балкон через пролом и вступает в дом через разбитое окно.

Андервуд лежит в луже крови на полу, но она еще жива. Застрелите ее, и у Райана останется только две мишени — некий священник по имени О'Рурк и сумасшедший Бекетт.

Как всегда, Райан переносится в «Сеть снов» и выбирается оттуда через вторую дверь в левом участке коридора. Снова следует захватить на квартиру Райана, чтобы воспользоваться терминалом для считывания информации с найденного на месте взрыва картриджа.

## YOUR FLAT

Поменяйте картридж в интерфейсном устройстве и воспользуйтесь терминалом. Зарегистрируйтесь командой **LOGON BECKETT** и введите пароль **SEPTIMUS**. Теперь можно прочесть содержимое картриджа командами **LIST CARTRIDGE** и **READ BRIEF**. Наконец, Райан узнает местонахождение церкви О'Рурка и может отправиться туда.

## THE RUINED CHURCH

Чтобы открыть ворота в церковь, необходимо кусачками перерезать цепь. В церкви подберите с пола руку скелета. Подойдите к алтарю, снимите с него оба тяжелых подсвечника (их не надо носить с собой) и ткань, вставьте руку в углубление под тканью и сдвиньте алтарь в сторону. Под ним откроется ход вниз, спускайтесь туда. Достаньте драгоценный камень из сосуда внизу слева, потом откройте саркофаг и возьмите из него еще два таких же драгоценных камня. Поочередно установите все три камня в

плите с тремя отверстиями в центре комнаты — в стене обнаружится очередная скрытая дверь. Перед выходом из этой комнаты достаньте из саркофага камень (обычный, не драгоценный).

Пройдя по коридору наверх, вы обнаружите на стене своеобразный кодовый замок с вращающимися каменными кольцами. Вы должны, вращая кольца, выставить некую фигуру и нажать фиолетовую кнопку. В принципе, перебор всех вариантов не так уж сложен. В нашем случае сработала фигура в виде круга с тремя отростками наверху и одним — внизу. Если будет выставлен правильный код, откроются ворота в нижней части коридора.

Пройдя по коридору до упора, вы обнаружите небольшую тележку. Необходимо сложить на нее восемь камней, разбросанных в разных частях коридора: один — в саркофаге, один — в комнате священника, два — слева от тележки и так далее. Когда на тележке окажутся все камни, достаточно толкнуть ее, и она, разогнавшись, пробьет непрочный участок стены. Райан проходит в образовавшийся пролом и после недолгих скитаний обнаруживает то, что осталось от священника О'Рурка в результате его игр с Хаосом. Судьба незавидная, но, по крайней мере, на одно убийство меньше.

В углу этой комнаты находится люк, ведущий к линиям подземки. Райан спускается туда, чтобы отыскать своего последнего врага — Бекетта. По рельсам надо шагать наверх, пока в стене не откроется пролом. Прежде, чем заходить в него, стоит сохранить игру. Безумный Бекетт произносит довольно длинную речь и в конце ее бросается на Райана с кинжалом. Не следует хвататься за пистолет или выкидывать что-нибудь в это роде, следует просто убежать наружу, к рельсам. Своевременно проехавший поезд делает работу Райана за него. Все, что осталось зрителям — посмотреть на печальное завершение истории о «Сети снов».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dreamweb  
Год: 1994  
Фирма: Empire  
Размер архива: 9,4 Mb  
Размер на диске: 21,7 Mb  
Игроков: 1  
Управление: мышь

# DRUG WARS (CRIME PATROL—2)

Как и предполагалось, фирма «American Laser Games, Inc.» не заставила долго ждать поклонников своей на шумевшей игры «Crime Patrol» и выпустила в свет ее продолжение под названием «Drug Wars». Надо сказать, ожидания фанатов интерактивного видеотира оправдались с лихвой.

«American Laser Games» умудрилась снять настолько крутой боевик, что это не под силу даже многим крепким голливудским кинокомпаниям. Одно только то, что в съемках киноматериала для игры «Drug Wars» принимало участие около ста пятидесяти актеров, статистов и каскадеров, говорит о многом. А уж чего стоят безумные трюковые сцены с огромным количеством пиротехнических эффектов и десятки угробленных самых разнообразных транспортных средств. Да и покаталась киногруппа в поисках природы для съемок не мало — почти по всему американскому континенту.

Все это наводит на мысль о том, что у ребят из «American Laser Games» денег «куры не клюют». Затем программисты фирмы славно потрудились над воплощением всего этого «безобразия» в игровую программу для IBM PC. Сделали они это, как всегда, с подобающим им блеском. И когда свет увидела великолепная по всем параметрам игра, стало ясно, что и крупные денежные вложения в проект, и титанический труд были не напрасны.

В «Drug Wars» замечательно практически все: и великолепная видеокартинка, и цифровой звук, и конечно же захватывающий сюжет.

О нем стоит сказать отдельно.

Как известно, наркотики губят ежегодно миллионы душ, главным образом юных. Но если одним наркотики несут страдания и смерть, то другим — баснословные барыши. Миллиарды долларов зарабатывают наркодельцы. Во всех уголках Земли бессовестно распустила свои щупальца наркомафия. Особенно сильное влияние и власть она имеет в Центральной и Южной Америке, где обосновались и орудуют несчетное количество картелей, поставляющих свое страшное зелье в Соединенные Штаты Америки.

Постоянно ведется непримиримая борьба на всех фронтах против этого зла, сеющего смерть по миру. Но эта война затянулась на долгие годы. И быть может, только вы сумеете спасти человечество от «белой чумы». «Drug Wars» проведет вас через весь этот кошмар. Вам предстоит с открытым забралом пройти четыре этапа длинного и трудного пути в борьбе с воротилами наркобизнеса.

В начале вам доведется сообща с местным шерифом изгнать дилеров, распространяющих наркотики в небольшом провинциальном городке на юге Штатов.

Затем судьба закинет вас в огромный мегаполис — Чикаго, где предстоит обезвредить крупную подпольную сеть, торгующую кокаином.

Следующим этапом будет участие в пограничном патруле на мексиканской границе, отслеживающем курьеров наркомафии.

И, наконец, пройдя сквозь все эти тяжелейшие испытания, вас отправят на самое ответственное задание в Южную Америку. Здесь и находится скрывающийся на роскошной вилле глава кокаинового картеля. И если ваша рука не дрогнет в этот ответственный момент, вам удастся сделать так, чтобы свершилось правосудие над крупнейшим наркобароном Латинской Америки.

Мы верим, что вам удастся успешно справиться со всеми испытаниями, несмотря на то, что враг слишком коварен и беспощаден. Понадейтесь на свою верную руку, меткий глаз и отменную реакцию.

Правила, интерфейс, управление «Drug Wars» и «Crime Patrol» абсолютно идентичны. Но, думается, не будет лишним еще раз напомнить основные пункты игрового меню.

Игровое меню содержит в себе следующие опции:

**NEW** — начало новой игры;

**LOAD** — продолжение записанной ранее;

**SAVE** — возможность сохранения текущего состояния (подписаться можно в любой момент, выйдя в меню. Но существует только одна текущая подпись);

**CONTINUE** — выход в игру из меню;

**DIFFICULTY LEVELS** — выбор уровня сложности. Есть три варианта:

— **WIMP** — легкий;

— **ROUGH** — средний;

— **TOUGH** — тяжелый;

**QUIT** — выход в DOS.

Ну, и сладкое на десерт. Забросьте свою старую мышку подальше, она вам больше не понадобится, потому что конструкторам фирмы «American Laser Games» наконец-то удалось воплотить мечту в реальность, создав световой пистолет «PC GAMEGUN». Теперь вы можете взять в руки увесистый кольт сорок пятого калибра (правда, почему-то ярко-оранжевого цвета) и совершать свои ратные подвиги во всех интерактивных играх, выпущенных фирмой. Для этого вместе с пистолетом поставляется инсталляционный

диск, с помощью которого вы можете адаптировать все игры фирмы к «PC GAMEGUN». Необходимо отметить, что после инсталляции игровое меню «Drug Wars» приобретает несколько иную конфигурацию. В частности, вскоре станет возможным ведение игры вдвоем с партнером.

Конструкция пистолета продумана до самых мелочей, упрощающих обращение с ним. Достаточно длинный кабель, дающий полную свободу перемещения, имеет на конце два разъема для подключения к компьютеру. Подключение производится сразу к двум портам: параллельному (принтер) и игровому (джойстик). На самом пистолете имеются спусковой крючок для ведения стрельбы и кнопка для вызова игрового меню.

А теперь, когда вы так здорово технически оснащены, остается только одно — включить компьютер и запустить «Drug Wars».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Drug Wars

Год: 1995

Фирма: American Laser Games

Размер на CD: 513 Mb

Игроков: 1

Управление: мышь, PC GAMEGUN

# FUSSY WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF

Гольф, как соревнование мастеров и просто активный отдых любителей, необычайно популярен во всем мире. Сотни тысяч фанатов этого вида спорта проводят свое время на прекрасно оборудованных и очень дорогостоящих полях, занимающих площади, равные многим километрам. Однако, не везде климатические и географические условия позволяют достаточно активно культивировать это замечательное развлечение.

В последнее время в Европе все большую популярность завоевывает младший брат большого гольфа — минигольф. Главной причиной этого головокружительного успеха является отсутствие необходимости строительства гигантских полей, требующее и огромных территорий, и серьезных финансовых затрат. Новые площадки, как грибы, стали появляться в парках, в других небольших зонах отдыха и даже в обычных дворах. Они представляют из себя миниатюрные копии больших полей, на которых есть горки и ровные участки, «водоемы» и «кучи песка», разнообразная растительность и многие другие необходимые атрибуты настоящего гольфа. Не так давно увлечение превратилось в вид спорта, по которому уже проводятся свои чемпионаты.

Существует огромное количество IBM'овских симуляторов гольфа, необычайно сложных и достоверно воспроизводящих все нюансы игры, от выбора клюшек и силы удара, до расстановки ног бьющего игрока. Эти программы требуют специальных знаний и хороших игровых навыков. О лучших из них мы вам расскажем, а в данной статье речь пойдет о программе, не имеющей с настоящим симулятором ничего общего.

То, что в 1995 г. предложила компания «Pixel Painters», можно смело отнести к категории веселых, развлекательных аркад без малейшей претензии на серьезность.

«Fussy World of Miniature Golf» внешним оформлением наводит нас на мысль, что эта игрушка адресована прежде всего детям. Наверное, так оно и есть, но это вовсе не значит, что она не будет интересна серьезному взрослому потребителю. Более того, даже интересно окунуться в веселый фантастический, очень симпатично нарисованный трехмерный игровой мир «Fussy World» и попробовать свои силы в таком простом на первый взгляд деле, как катание шарика по небольшой площадке с целью отправить его в ближайшую лунку. При этом не нужно терзаться сомнениями по поводу выбора клюшки (она просто отсутствует) и прочих «серьезных» мелочах большой игры. Однако за внешней





простотой и ненавязчивостью скрыты подводные камни таких размеров, о которых даже не предполагаешь. С легкостью пройдя несколько полей, вдруг начинаешь раз за разом наткаться на труднопреодолимые сложности, решить которые можно только очень энергично пошевелив мозгами. Только после этого можно применить на практике (и, как правило, не очень удачно) тот или иной тактический ход.

Таким образом, уже вскоре после своего начала «Fussy World» из несложной аркады постепенно начинает превращаться в запутанную головоломку, требующую достаточной фантазии, твердой руки и отменного глазомера.

При этом возможность играть вдвоем, вдвоем и даже вчетвером добавляет и без того интересной игре чисто спортивный азарт.

Итак, предлагаем вам совершить красивое увлекательное путешествие в созданный «Pixel Painters» фантастический и, одновременно, сказочный мир миниатюрного гольфа.

При все своей внешней простоте, правила «Fussy» достаточно уникальны и требуют некоторых пояснений.

Интерфейс игры оригинален и выполнен в виде красивых знаков, окруженных вспыхивающими разноцветными огнями. При наведении на них курсора появляется лейбл, содержащий описание действия, вызываемого той или иной кнопкой. Если знак-кнопка перечеркнут красным запрещающим крестом, это означает, что доступ к данному режиму невозможен.

Единственным устройством, с помощью которого осуществляется вся работа в многочисленных меню, а затем и сама игра, является мышь. С ее помощью вводятся абсолютно все команды. При наведении курсора, управляемого ею, на различные фрагменты экрана, цвет курсора изменяется. Зеленая окраска означает, что режим, вызываемый данным знаком-кнопкой, доступен и может быть активирован. Красная — режим запустить невозможно. Серая — курсор находится в нерабочей зоне.

После запуска игры и щелчка на знак с названием, вы попадаете в место выбора языков, имеющем пять режимов: английский, немецкий, французский, датский и голландский. Выберите тот, который вам больше по душе, и переходите в основное меню «Fussy World».

Оно состоит из четырех опций, кнопки которых всегда активны:

- **PLAY** — начать игру;
- **INSTRUCTIONS** — ознакомиться с инструкцией на любимом языке;
- **SETUP** — некоторые предыгровые настройки;
- **EXIT** — выход в DOS.

Прежде чем начать игру, войдите в меню настроек:

— **SETUP SOUND** — увеличение/уменьшение громкости звучания музыки, сопровождающей игру и, одновременно, всех спецэффектов. Регулировка в ту или иную сторону осуществляется до тех пор, пока соответствующий знак не будет перечеркнут красным крестом;

— **EXIT** — возврат в основное меню настроек;

— **SETUP MOUSE** — выставить степень чувствительности мыши:

**SLOWER** — менее быстрая;

**FASTER** — более чувствительная.

## PLAY

Активировав знак с этой надписью, вы получаете доступ к самой игре. Затем определитесь, какое количество участников будет занято в очередной партии. Возможные варианты одновременной игры: от одного до четырех. (В случае, если играют несколько человек, ходы делаются по очереди. Игроки, не сумевшие преодолеть очередное поле за отведенное для этого количество ударов, вылетают. Остальные продолжают дальнейшую игру до тех пор, пока сами будут в состоянии справляться с заданиями «Fussy World».) Выбрав количество участников, вы попадаете в следующее предыгровое меню — установка варианта игры.

Один режим, **PRACTICE**, является тренировочным, остальные три устанавливают степень продолжительности партии: шесть, девять или восемнадцать полей. Выбрав один из них, вы определите тем самым, как долго будет продолжаться игра.

После этого, щелкнув на опцию **PLAY**, можно приступить к выполнению первого задания. Причем, авторы игры настоятельно советуют вам предварительно одеть антигравитационные гольфовые башмаки...

На игровом экране «Fussy» содержится большое количество необходимой информации, требующейся вам для того, чтобы правильно ориентироваться на очередном поле. Задача игры — за минимальное количество ударов загнать мяч в лунку. Конечная цель — красный флаг. Лунка, расположенная рядом с ним, является последней на данном уровне. Некоторые поля состоят из нескольких экранов, последовательно преодолевая которые необходимо добраться до конечной цели. Многие поля выглядят более чем любопытно. Традиционные лунки на них отсутствуют. Их место занимают в подобных случаях различные специальные приспособления. Если вы не уверены, куда лучше отправить мяч, используйте кнопку с названием поля, расположенную в левом верхнем углу каждого экрана. Появившаяся стрелка **OBJECTIVE** укажет вам на нужную цель. Это следует делать и на тех полях,

F

где находится сразу несколько отверстий, из которых интерес для вас представляет всегда только одно из них. В случае, если мяч попадает в «лишнюю» лунку, игра возобновляется с начала поля. При этом вы теряете один драгоценный удар.

В правом нижнем углу экрана расположена кнопка с изображением зеленой лапы пришельца. Это команда на прекращение игры и возврат в основное меню.

В нижней части экрана располагается следующая информация:

- **HOLE** — порядковый номер поля, на котором в настоящий момент происходит игра;
- **PLAYER №** — номер игрока, наносящего очередной удар;
- **эмблема в центре** — напоминает, сколько человек участвует в данной партии;
- **STROKES** — количество ударов, которое вы имеете для того, чтобы пройти поле, загнав мяч в конечную лунку;
- **PAR** — количество ударов, которые можно затратить на прохождение данного поля.

Основные правила «Fussy» заключаются в следующем.

Вам нужно пройти первое поле, затратив на это ударов не больше, чем указано в **PAR**. Желательно сделать как можно меньше ходов, так как, выйдя на следующий уровень, вы сможете использовать уже не то число ударов, которое указано в **PAR**, а большее (показатель **STROKES**). Чем больше вы сэкономите ходов, тем существеннее число **STROKES**. Таким образом, после прохождения нескольких первых полей у вас может набраться значительное количество дополнительных ударов, существенно превышающее норму, отведенную на прохождение очередного, более трудного поля. Это позволит вам справиться с задачами все возрастающей сложности.

Имейте в виду, что пройти поля из нижней части списка, не имея существенного запаса ходов, практически почти невозможно.

Удар по мячу осуществляется следующим образом:

- подведите курсор к мячу. При этом появится надпись **SWING!**
- нажмите кнопку мыши и, удерживая ее, выберите по стрелке и пунктирной линии направление удара вращением мыши вокруг мяча;
- по длине пунктира установите силу удара;
- отпустите кнопку, и мяч покатится в заданном направлении с необходимой вам скоростью.

Внешне все выглядит более чем просто. Особенно на нескольких первых полях. Однако, чем дальше, тем сложнее будет их конфигурация, замысловатей рельеф, круче угол наклона всей пло-

шадки. Появится масса посторонних препятствий, включая крутые мосты, скоростные транспортные ленты, силовые поля, клейкие болота, испепеляющие солнечные «лужи» и многое-многое другое. Более того, мяч время от времени будет подвергаться воздействию антигравитационного поля, а некоторые основные физические законы, такие как равенство угла падения и отражения, вдруг перестанут действовать.

Картину дополняют невидимые глазу неровности полей и наличие на некоторых экранах прозрачных верхнеуровневых площадок.

Чтобы пройти сквозь все это, постарайтесь на первых уровнях экономить, как минимум, семь-восемь лишних ударов.

Полный сценарий «Fussy World» содержит восемнадцать полей. Несколькими штрихами опишем каждое из них.

**1. SIMPLE STARS.** Наиболее простая площадка с двумя небольшими горками и одной лузой. Никаких секретов нет. Количество необходимых ударов — пять. (Постарайтесь пройти ее за два удара.)

**2. BIG DIPPER.** Две волнообразные горки, одна луза, четыре возможных удара и никаких проблем. (При некотором навыке можно преодолеть за один удар.)

**3. ASTRO ANGLES.** Достаточно замысловатая, но не очень сложная конфигурация, много невысоких, но крутых горок, дополнительные угловые борты и одна луза, расположенная строго по диагонали от места начального удара. Количество попыток — четыре. (Желательно затратить два-три удара. Это возможно, если сильным ударом отправить мяч от верхнего борта вниз так, чтобы он встал на прямой линии с лузой.)

**4. GOOFBALL GRAVITY.** Четыре волнистые горки, которые нужно преодолеть на пути к одной лунке. Возможных ударов хотя и четыре, но можно экономить. Здесь вы впервые столкнетесь с антигравитацией. Мяч будет вести себя совершенно непредсказуемым образом, откатываясь по горкам не вниз, а вверх. Эту милую особенность можно использовать и в своих целях: если подкатить мяч к основанию последней горки, он без вашей помощи вкатится на ее вершину рядом с флагом. Тем самым вы сэкономите один удар.

**5. BLAST FROM THE PAST.** Шесть ударов отведено на два экрана с одной лункой на каждом. Первая цель — ракета, стоящая на старте. Чтобы запустить ее и перебраться на следующий экран, необходимо отправить мяч по узкому трапу. На эти манипуляции можно затратить два-три удара. На втором экране стоит откатить мяч влево, чтобы следующим прямым ударом завершить игру.

Несмотря на наличие двух экранов, здесь тоже есть на чем экономить.



**6. METEOR MADNESS.** Два экрана, несколько горок, две лестницы и две лунки. Ходов шесть. Сложность только в том, чтобы с первого удара загонять мяч на лестницы.

**7. MOON BUGGIE.** Хотя площадка состоит из двух полей с одной лункой на каждом, шесть отведенных на ее прохождение ударов не доставят вам никаких серьезных хлопот.

**8. ALLIEN ANTICS.** Несмотря на то, что вы имеете в своем распоряжении восемь ходов, пройти три экрана не просто. На первом старайтесь правильно рассчитывать силу удара, чтобы мяч не отскакивал от бортов на большие расстояния. Обрывистые пороги представляют сложность и для завершающих коротких ударов. Мяч, соскальзывая вниз, неумовимо меняет направление и уходит в сторону от первой лунки. На втором экране интерес представляет ближайшая лунка. Дальняя — ловушка. Третий экран сравнительно прост.

**9. GALACTIC GIGGLE GADGETS.** Пять ударов на три площадки с тремя лунками вполне достаточно. Первую можно поразить одним сильным диагональным ударом, используя короткий рикошет, вторую тоже с первого раза, используя дополнительный борт противоположного угла.

**10. HOVERBALL.** Две площадки с одной лузой на каждой из них. Семи ударов может и не хватить, если вы не поймете, как попасть на прозрачную, невидимую глазу «поверхность», находящуюся на одном уровне с лунками. На втором экране дело усложняют невидимые перегородки. Добраться до флага можно только с правого трамплина. Путь с другой стороны закрыт невидимой стеной.

**11. WORM HOLES.** Два поля и две лунки. На втором экране четыре ложных отверстия. Шести ударов в принципе должно хватить, если вы не отправите мяч в одну из ловушек.

**12. COSMIC CAUSEWAYS.** Шесть ударов на два экрана и две лунки. Сложность представляют крутизна горок и быстродвижущиеся однонаправленные транспортеры. На первом поле вам нужен вертикальный левый. Чтобы попасть на него, используйте рикошет от верхнего борта, сделав поправку на крутизну склона. На втором интерес представляют нижние ленты. Сложность заключается в том, чтобы после них подняться вверх, не потеряв при этом лишних ходов. А один слишком сильный удар вернет мяч к самому началу экрана.

**13. STICKY SPACE.** Всего один экран и целых четыре хода. Однако пройти его очень сложно, так как не сделать ни одного мощного удара — путь везде прегражден болотистыми участками. Мало того, что попав на них, вы потеряете очередной ход, вам придется сделать еще один лишний удар, выбивая мяч на сухой участок.

**14. TERRESTRIAL TRAX.** Никаких особых загадок, кроме одной: как пройти два поля, попав в две лунки и преодолев на этом

пути несколько крутых склонов и узких подземных лент, причем, затратить всего пять ударов. Практически это невозможно. Шанс будет только в том случае, если вы отправите мяч на первый транспортер начальным ударом. Тут вам серьезно могут помочь **STROKES** (если они у вас, конечно, есть).

**15. ELECTRO WORKS.** Один из наиболее сложных этапов. Три поля, три лунки-генератора и бесчисленное количество транспортеров и крутых подъемов.

На первом экране преодолите встречный транспортер, затем — вверх и налево. На втором — сначала по транспортеру вверх. Потом через клетчатое поле по невидимому подъему к верхней площадке и на выход.

Последний экран — вверх к двойному транспортеру, аккуратно вниз, влево по очередной ленте и, затем, к флажку между двумя лентами. Главный фокус — положить мяч рядом с флагом между транспортерами. На все эти манипуляции отводится восемь ударов. Абсолютно нереально без **STROKES**.

**16. PLANETARY PIPES.** Три экрана, три лунки, девять ударов и огромное количество транспортеров. Прибавьте к этому наклон поля, предательскую гравитацию и семь отверстий-ловушек. Первая площадка — забросьте мяч на центральный зеленый коридор. Затем по второму снизу транспортеру к отдельно расположенной лунке. Если мяч улетит к правому краю экрана, система лент неминуемо приведет его к фальшивым лункам.

Второй экран — первый удар делайте сильнее, так как гравитация затащит мяч со склона опять на вершину. Добравшись до последнего транспортера, установите мяч в его правой части, чтобы избежать ненужных лунок.

Третий экран — единственная возможность достичь цели заключается в том, чтобы пересечь транспортер в центре экрана.

**17. PHASER PHUN.** Два поля простейшей конфигурации. Добраться до лунок просто, но только в том случае, если отключить фазовые лазерные установки, в нескольких местах преграждающих путь. К сожалению, с их существованием придется смириться. А ваша задача состоит в том, чтобы правильно соизмерить момент удара, расстояние до луча и скорость полета мяча. Уложиться в полусекундные интервалы очень сложно. При каждом столкновении с лучом, мяч, а вместе с ним и очередной ход, теряется. На это отведено девять ударов.

**18. SOLAR SIRRLE.** Два экрана, две лунки, транспортеры и, самое главное, сжигающие при малейшем соприкосновении мяч, солнечные «пятна». Все кратчайшие пути перекрыты. На первом уровне мяч пулей отправить на верхний транспортер. Маленькая хитрость — для того, чтобы это сделать, безопасней всего использовать короткую ленту, движущуюся направо. Мяч пройдет сквозь нее на встречном направлении.

На обоих экранах избегайте сильных ударов и, соответственно, рикошетов от бортов. Они неминуемо приведут к сгоранию мяча.

Вот и все о «Fussy World». Кому-то эта игра может показаться не слишком интеллектуальной. Так она на то и не претендует. «Fussy» просто поможет вам приятно и без лишней трепки нервов провести время у компьютера. Только советуем вам начать знакомство с игрой обязательно с режима **PRACTICE**. Девяносто девяти ударов, отводимых на прохождение каждого поля, вам будет на первом этапе вполне достаточно...

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Fussy World of Miniature  
Space Golf

Год: 1995

Фирма: Pixel Painters

Размер архива: 4,6 Mb

Размер на диске: 7,8 MB

Игроков: 1—4

Управление: мышь

# FX FIGHTER

В то время, как армия любителей компьютерных единоборств замерла в трепетном ожидании «Mortal Kombat—3», программисты многих фирм продолжали работу, выпуская каждый раз все новые и достаточно конкурентноспособные программы, внося в них что-то свое, особенное. В результате, в последние месяцы появилось несколько очень интересных игр данного жанра. О многих из них, таких, как «Warriors», «Super Street Fighter 2 Turbo» и некоторых других мы расскажем в ближайших выпусках «Энциклопедии».

А в этой главе речь пойдет о совершенно особенной программе, не сравнимой пока ни с чем другим. «FX Fighter» — так называется глобальный проект фирмы «Argonaut Software», выпущенный в 1995 г.

На первый взгляд (до тех пор, пока не начинается сам бой), в игре ничего особенного и нет. Нашему вниманию предлагается очередной межгалактический турнир, в котором несколько участников, большинство из них очень экзотических, должны выяснить, кто сильнее. Организовал состязание некий злой гений карате, решивший, что именно он является самым крутым в искусстве рукопашного боя. Все остальные должны биться именно за право сразиться с ним.

Восемь основных участников турнира представляют каждый свою, весьма отдаленную планету. На местах ждут итогов с особым вниманием, потому что в случае поражения бойца его планета вместе со всем населением тут же взрывается. Мораль такова — если уж у вас не нашлось одного приличного бойца, зачем вам вообще жить дальше? Отсюда и гигантская ответственность, ложащаяся на плечи участников. Такова незатейливая фабула сюжета.

Все остальное, что касается этой игры, для IBM во многом уникально и впервые. Программистам «Argonaut» удалось почти невозможное — на PC с минимальными потерями было перенесено изображение, которое казалось реальным и доступным только суперсовременным игровым приставкам, таким как «Sony Playstation» или «SEGA Saturn». И это — при весьма ограниченных графических возможностях персонального компьютера и относительной невзыскательности «FX Fighter» к конфигурации ПК (хорошего 486/DX вполне достаточно). Может IBM'овская версия «FX Fighter» и уступает своим «приставочным» аналогам в четкости изображения (речь идет, прежде всего, о «Virtual Fighter» для «SEGA Saturn»), однако главное достоинство игры — ее абсолютная, шокирующая, трехмерность — не подвергается никакому сомнению.





В игре объемно все — и персонажи, и арена. Бойцы сделаны из многогранников, покрытых текстурой, внешне несколько напоминая героев блистательной приключенческой игры «Extatica». Только их движения, удары и спецприемы выглядят более реально и динамично. Такой подход позволил отказаться от какой бы то ни было предварительной видеосъемки, характерной для «МК». Все, что вы видите на экране, рождается именно в эту секунду и исключительно благодаря вашим стараниям и умению.

Помимо этого доступной оказалась и вся перспектива арены. Вы наблюдаете за ходом поединка не с фиксированной точки и даже не с разных, как бы «переключая камеры». Создатели игры пошли дальше, оставив конкурентов далеко позади — ракурс меняется в зависимости от расположения бойцов на ринге. Они могут повернуться к вам боком, спиной, могут отойти в дальний угол. При этом изображение может и увеличиться, и уменьшиться, словно хороший оператор умело использует возможности видеокамеры. Постоянно изменяется даже высота той условной точки, с которой ведется «показ».

Но самым впечатляющим является то, что все герои, независимо от того, как они в данный момент изображены, легко управляются, контролируются играющим. Пожалуй, «FX Fighter» в этом отношении предоставит вам наибольшую свободу в манипуляциях бойцом и в сюжесекундном синтезе изображения. Тем, кто еще не видел своими глазами, поверьте, «FX Fighter» — это очень серьезно. Более того, новой серии «Mortal Kombat» нужно теперь действительно потрясти любителей игр данного жанра, чтобы безоговорочно сохранить за собой пальму первенства.

Единственный, бросающийся в глаза недостаток «FX Fighter» — это весьма ограниченное количество участников. Восемь основных бойцов для игры такого уровня, прямо скажем, маловато. Да, пожалуй, еще недостаточна сложность, степень противодействия игроку со стороны компьютерных противников... Но, во-первых, это не выглядит уж слишком навязчиво, во-вторых, чем-то ведь нужно было пожертвовать ради такой неслыханной красоты!

В новой игре несколько изменены и правила самого боя, и условия турниров. Этим она также существенно отличается от своих предшественников.

Теперь обо всем по порядку.

Загрузив программу и насладившись боевым кличем главного злодея, ожидающего завершения предстоящего турнира в надежде (и весьма обоснованной) оторвать голову будущему победителю, можно не трогать клавиатуру и в демонстрационном режиме просмотреть всех участников и фрагменты их боев. Нажатие любой кнопки выведет вас в основное меню игры.

**1 PLAYER** — игра для одного участника в аркадном режиме до встречи с главным боссом при условии побед во всех предыдущих боях.

**VS** — игра для двух участников друг против друга.

**TOURNAMENT** — создание и проведение официального чемпионата.

**OPTIONS** — многочисленные игровые настройки.

**QUIT** — выход в DOS.

## OPTIONS

В меню настроек можно установить параметры графики, звука, устройства управления, условия боев и многое другое.

### BOUT OPTIONS:

— **TIME** — продолжительность одного раунда в поединке: 30, 60, 90 секунд или без лимита времени (00);

— **ROUNDS** — из какого количества раундов будет состоять бой: 3, 5, 7. Соответственно, победитель должен первым выиграть 2, 3, или 4 раунда;

— **LEVEL** — уровень сложности в поединках с компьютерным противником: от 0 до 7;

— **GAME SPEED** — установка скорости игры: от 1 до 4;

— **AUTOSAVE STATS** — режим автоматической записи показателей после боя;

— **SOUND VOLUME** — громкость спецэффектов;

— **CD VOLUME** — громкость фоновой музыки.

Все подменю раздела **OPTIONS** оснащены специальной панелью в нижней части экрана. Она предназначена для сохранения многочисленных настроек и быстрой загрузки вариантов для продолжения игры в другом режиме. Опции панели:

— **LOAD** — загрузить ранее записанные настройки;

— **SAVE** — записать только что созданный вариант;

— **RESET** — сбросить все сделанные изменения и вернуться к изначальным настройкам;

— **OK** — перейти к работе со следующим подменю;

— **DETAIL LEVEL** — установка различных вариантов детализации.

**PLAYER 1** — для первого игрока:

— **DETAIL** — общий уровень прорисовки фигуры (**LOW — HIGH**);



— **SHADING** — «затененность» бойца, правильность очертаний фигуры. В режиме **ON** изображение принимает округлые формы. **OFF** — угловатые многогранники;

— **TEXTURES** — нанесение на многогранники текстурных закрасок. При этом вы как бы одеваете героев в режиме **ON**. Однако, на наш взгляд, без текстуры (**OFF**) бойцы выглядят более впечатляюще. Впрочем, эта точка зрения очень субъективна.

**PLAYER 2** — отдельная установка всех вышеперечисленных позиций для фигурки, управляемой вторым игроком.

**FLOOR** — изображение покрытия ринга в перспективе. Имеется три режима — от **FLAT** до **PERSPECTIVE**.

**FLOOR DETAIL** — три степени детализации в прорисовке покрытия арены — **LOW**, **MEDIUM** и **HIGH**.

**SCREEN** — конфигурация экрана:

— **FULL** — игровой экран занимает всю площадь монитора;

— **WIDE** — «широкоформатный», удлинённый вариант.

**JOYSTICK** — меню калибровки двух джойстиков с одновременным (возможным) перераспределением кнопок для обоих игроков в отдельности.

**KEYBOARD** — меню выбора управления с клавиатуры и перераспределения клавиш по вашему усмотрению для каждого игрока в отдельности. По умолчанию управление осуществляется следующим образом:

— **ИГРОК №1:**

**C** — атаковать, приближаясь к сопернику;

**X** — отступить, удаляясь от него;

**A** — прыжок;

**Z** — присед;

**V** — удар кулаком;

**Q** — удар ногой;

— **ИГРОК №2:**

**N** — атаковать;

**M** — отступить;

**L** — прыжок;

**,** — присед;

**B** — удар кулаком;

**P** — удар ногой.

**F12** — пауза в бою.

Нельзя сказать, что кнопки распределены наилучшим образом. Впрочем, авторы и не настаивают на своем варианте, оставляя вам возможность для творчества (предпочтительней, как кажется, выбрать для перемещения клавиши управления курсором).

Для того, чтобы осуществить замену, установите мигающий символ на заменяемой кнопке, нажмите **ENTER** и после этого введите более приемлемый для вас вариант. И не забудьте записать его в память программы.

После завершения всех вышеперечисленных манипуляций, можно переходить к одному из трех непосредственно игровых режимов программы.

## 1 PLAYER

В этом варианте вы имеете возможность выбрать любого игрока и сразиться с одним из семи противников. Никакой очередности нет. Все зависит исключительно от вашего желания.

### Участники турнира

**JAKE** — человек. Бывший телохранитель в корпорации. Борется за то, чтобы спасти свой умирающий мир. Очень силен и наделен известной долей интеллекта. Располагает большим арсеналом атакующих приемов. Исключительно опасен. Наиболее реальная возможность победить его — постараться отсидеться в защите и ловить на контратакующих действиях.

**KIKO** — юная особа, переполненная яростью. Возраст 24 года. Она одна из всех участников применяет в бою оружие — при любом удобном случае бросает во врага сюрикены. Наилучшая тактика противоборства с ней — постоянно находиться в близком контакте, не давая возможности применять излюбленное оружие и чаще применять подсечки.

**SIREN** — злой водяной дух, обладающий большой гипнотической силой. Эта особа не так опасна, как другие участники, если не брать во внимание ее специальные способности.

**ASHRAF** — монах, наполненный силами чакры. Несмотря на преклонный возраст (а старцу стукнуло уже 75 лет), он чрезвычайно опасен благодаря своим удивительным и страшным магическим способностям, устоять против которых под силу только очень крепким бойцам. При этом и ловкости старика могут позавидовать многие, куда более молодые участники.

**CYBEN** — боевая машина-киборг. Арсенал приемов в полной мере обеспечен теми техническими средствами, которыми он оснащен. А арсенал этот достаточно многообразен.



**MAGNON** — кремневый человек, житель лавы. Очень силен и совершенно бесстрашен. На необходимость хоть какой-нибудь защиты смотрит свысока, предпочитая попросту давить соперников. Идет исключительно напролом. Этим и опасен, и, с другой стороны, доступен для встречных ударов. Особенно стоит опасаться его огненного дыхания.

**SHEBA** — женщина-кошка. Очень быстрая, опасная и гордая. Возраст — 20 лет. Арсенал приемов не безграничен, но достаточно велик для того, чтобы, например, вытолкнуть вас за пределы ринга или сразить сильнейшим апперкотом. Будьте с ней очень внимательны в обороне.

**VENAM** — насекомоподобный хищник, напоминающий богомола. В бою быстр и опасен. На то, чтобы приноровиться к его длинным передним лапам, уйдет много времени. Так что вашей кровушки он попьет и в прямом и в переносном смысле. Однако в целом **VENAM** не очень опасен, и для победы над ним не нужно весь бой сидеть в глухой обороне. Тем более, что хороших ударов он очень не любит.

Как видите, большинство персонажей внешне очень похожи на человека. Во всяком случае рук и ног имеют по две. Однако каждый из них имеет различные спецприемы, да и само поведение на ринге существенно отличается.

Выбрав игрока, которым будете управлять (используйте для этого устройство ввода **PLAYER 1**), переходите к определению соперника на очередной бой. Вашему вниманию предлагаются планеты, перелистывая которые вы выбираете бойца, представляющего ту или иную цивилизацию.

## Планеты

**SENTRAL** — (планета **JAKE**) — очень перенаселенный, загрязненный и индустриальный мир.

**LUSK** — (планета **KIKO**) — горная, с низкими технологиями, не очень развитой культурой.

**URSAE** — (планета **SIREN**) — водный мир. Вся территория покрыта бескрайним океаном.

**KARLAK** — (планета **ASHRAF**) — мир, имеющий богатейшую древнюю культуру.

**AXONE** — (планета **CYBEN**) — богата полезными ископаемыми, но не имеет атмосферы.

**INFERNO** — (планета **MAGNON**) — первобытная вулканическая пустыня.

**RHOMB** — (планета **SHEBA**) — мир обширных саванн, управляемый высокоразвитой монархией.

**PERES** — (планета **VENAM**) — покрыта тропическими лесами. Имеет огромное количество подземных пещер.

Итак, выбрав планету и соперника, вы оказываетесь на ринге и начинаете поединок. Правила определены в меню настроек. Остается только заострить внимание на отдельных деталях. Бой начинается после команды **FIGHT**.

Вверху экрана, слева, расположена шкала жизненных сил для первого игрока, справа — для второго. Чем больше на индикаторе красного цвета, тем ближе данный игрок к поражению.

Желтые индикаторы чуть ниже — количество раундов, выигранных каждым соперником.

Посередине сверху — обратный отсчет времени, оставшегося до конца раунда (при игре с лимитом). Внизу справа — прямой отсчет секунд, прошедших с начала вашей серии.

Если время истекло, а оба соперника находятся на ногах, победа присуждается тому из них, кто до этого пострадал в меньшей степени. Главное новшество в определении победителя касается границ ринга. Малейший заступ за его черту оборачивается падением вниз и немедленным поражением (независимо от соотношения сил в данный момент боя). Эта новинка поистине гениальна, благодаря ей интерес к поединку поддерживается до самой последней секунды. Действительно, ваш боец может еле держаться на ногах, а противник, полный сил и задора, решивший эффектно добить неприятеля, промахивается и падает с ринга, соответственно отдав вам победу. Это заставляет вести бой осторожно и в атаке, и в обороне. А спецприемы, с помощью которых противник выталкивается с ринга, становятся наиболее коварными.

По окончании поединка, планета поверженного соперника взрывается, а вы получаете доступ к любому противнику из оставшихся. Если вы проиграли, программа предложит вам продолжить (**CONTINUE?**). В этом случае вы можете вновь сразиться с обидевшем вас бойцом или с любым другим. Отказавшись от продолжения, вы, тем самым, обрекаете свою планету на гибель, а себя — на выход в основное меню игры. И не забудьте, венцом победной серии, ее высшей наградой станет ваш бой с самим организатором турнира, силу и мощь которого вам придется испытать на своей собственной шкуре.

## VS

Режим парного соревнования.

Принципиальных отличий от игры с компьютером не много. Выбор бойцов осуществляется поочередно каждым из играющих, причем для этого используются устройства, с помощью которых будет осуществляться управление и в самом поединке.



После подтверждения выбора можно установить гандикап, изменив соотношение сил в пользу более слабого противника. По умолчанию эти показатели равны — 3 на 3. Их можно установить в промежутке от 0 до 7. Если ваш противник впервые играет в «FX Fighter», увеличьте показатель гандикапа в его сторону. Это сделает игру более интересной.

## TOURNAMENT

Режим официального турнира существенно отличается от большинства подобных соревнований компьютерных игр с единоборствами. В отличие от общепринятых условий, когда для того, чтобы выиграть, нужно последовательно «уложить» всех противников, в «FX Fighter» используется более спортивная, кубковая система. Вы становитесь участником одной из кубковых пар. Победив в ней, получаете возможность сразиться с выигравшим бойцом другой пары. И так — до финала. Количество участников (а следовательно, пар и ваших возможных поединков) зависит от того, сколько человек будет введено в список участников. Если от одного до четырех — вы начнете с полуфинала, если более четырех, компьютер добавит своих игроков до восьми участвующих, а вы первый поединок проведете в четвертьфинале. Не пробившиеся в финал, участвуют в матче за 3—4 места, а победители сражаются в главном решающем поединке. По окончании турнира вы можете насладиться статистикой побед, а также восстановить все счета чемпионата.

## Управление персонажем в бою

Все участники соревнований обладают достаточно стандартным набором приемов, привычных для большинства подобных игр. Нехитрыми комбинациями клавиш перемещения и ударов можно быстро передвигаться по рингу, прыгать, переворачиваться в воздухе, приседать, наносить различные удары, как стоя на месте, так и в движении, в прыжках. Каждый боец делает это немного по-своему, но основные принципы неизменны и доступны тем, кто даже впервые сел за «FX Fighter» и взял в руки джойстик или клавиатуру. Разобраться в арсенале обычных ударов вам будет достаточно просто. Однако обратите внимание и на то, что некоторые приемы при длительном удерживании кнопки удара отличаются от того же варианта, чем при коротком нажатии. Так, **ЖАКЕ**, находясь в приседе, при коротком нажатии наносит один удар правой, а при длинном — правой и левой. И так далее.

Но все это не сложно. Гораздо большую проблему представляют специальные «коронные» приемы, с помощью которых бойцы, в основном, и одерживают верх друг над другом. В комбинациях, которые позволяют использовать фирменные удары, участвует

несколько клавиш, нажимаемых в строго определенном порядке. Чтобы вы не тратили много времени на их распознавание, ниже приводится перечень всех основных спецприемов бойцов в «FX Fighter» (запятая означает последовательное нажатие, плюс — одновременное).

## JAKE

**DRAGON UPPERCUT** — назад, вперед, кулак. Основной драконий апперкот. Быстрый шаг вперед и удар в челюсть в прыжке рукой.

**BACKHAND** — назад, кулак. Резкий удар прямой рукой, развернувшись вокруг собственной оси.

**HEADBUTT** — вперед, кулак. Два быстрых шага вперед и мощный удар кулаком в голову.

**HEADKICK** — вперед, нога. Удар ногой в голову.

**KICKING BACKFLIP** — полоборота вперед, нога. Высокий прыжок вверх и удар сверху вниз прямой ногой.

**3-HIT COMBO** — вперед, назад, кулак. Мощная серия из нескольких ударов рукой с разворота. В завершении — удар ногой в голову.

**CHARGING PUNCH** — вперед, вперед, кулак. Захват головы противника правой рукой и серия ударов левой. На прощание — прямой левой.

**TWISTING BACKDIVE** — вверх + кулак (противник должен лежать на ринге). Высокий прыжок вверх и падение всей массой на поверженного врага.

**SPINNING HEADKICK** — вперед, вперед, нога. Выпад вперед и мощный удар правой ногой в голову.

**CROSS PUNCH** — вниз + кулак. Нокаутирующий длинный удар левой в голову.

## KIKO

**STAR THROW** — назад, вперед, кулак.левой рукой бросает сюрикен.

**CHEERLEADER KICK** — назад, вперед, нога. Быстрый рывок вперед и удар в прыжке прямыми ногами.

**CRANE KICK** — вперед, вперед, нога. Удар в прыжке скрещенными ногами (ножницы).

**BACKFLIP** — назад + нога. Удар согнутой ногой, отступая назад.

**STEPPUNCH** — вперед + кулак. Молниеносный выпад вперед и удар кулаком в челюсть.





**3-HIT COMBO** — назад, назад + кулак. Серия из нескольких ударов рукой с разворота и затем — ногой.

**SCREAMING HIGHKICK** — вперед, нога. Короткий разбег и удар прямой ногой снизу в голову. (Вариант — вперед + нога. Удар высоко поднятым коленом.)

## SIREN

**BACKFLIP** — вверх + назад + нога. Удар ногой в высоком прыжке назад.

**CARTWHEEL** — вперед, вперед, нога. Колесо вперед и удар ногой.

**DOUBLEPUNCH** — вперед, вперед + кулак. Шаг вперед и двоянный удар кулаком.

**SCREAM & PUNCH** — полукруг вперед + кулак. Пронзительный вскрик и серия ударов кулаком.

**AIR LIFT** — вверх + кулак. Находясь рядом с противником, поднимаете его в воздух звуковой волной, а затем бросаете на помост.

**GROUND SLAM** — вперед + кулак. Резкий бросок через бедро. (Рядом с противником.)

**QUICK JUMP** — вверх + вперед + нога. Длинный быстрый прыжок и удар ногой на излете.

## ASHRAF

**CHARGING FORARM** — вперед, кулак. Удар с разбега локтем.

**FLYING BOMB** — назад + кулак. (Держа кулак, нажать вперед.) Бросок в соперника шарообразной магической бомбой.

**CROSS PUNCH** — вниз + кулак. Удар левой наотмашь.

**SPINNING ROUNDHOUSE** — вверх + нога. Прыжок вверх с прямым ударом ногой.

**ROUNDHOUSE** — назад + нога. Удар ногой с разворота.

**HANDSTAND** — нога, вниз + назад + нога. Встает на руки и бьет противника двумя ногами сверху. (Невдалеке от соперника.)

**2-ROUNDHOUSES** — вперед, вверх, нога. Наносит два быстрых удара с разворота.

**TELEKINETIC PUNCH** — вперед, вниз, вперед + кулак. Телекинетический толчок, выбрасывающий соперника к краю ринга или за его пределы.

**LEG SLAM** — вверх + кулак (оппонент лежит на полу). Бросок на противника сверху всем телом.

**UPPERCUT** — назад, кулак — сокрушительный левый в голову.

## CYBEN

**WINDMILL PUNCH** — вперед, вперед + кулак. Размахивает руками (мельница), нанося несколько ударов подряд.

**DOUBLE KICK** — вперед, вперед + нога. Два удара ногами с разворота.

**DIVE & ROLL** — назад, вперед, кулак. Бросок вперед всем телом. Руки впиваются в противника.

**KICK & ROLL** — назад + нога. Удар двумя пятками, падая назад с обратным кувырком.

**SUPER HIGH KICK** — вперед + нога. Удар ногой с разворота в голову.

**HELICOPTER** — вниз + кулак. Двойное вращение корпусом вокруг собственной оси и два удара руками, расставленными в стороны (вертолет).

**SYSTEM SHOCK** — вперед + кулак (касаясь противника). Сжать голову соперника, как в тиски.

**BEARHUG** — вверх + кулак (касаясь противника). Взлететь вместе с противником вверх, а затем опустить его и бросить на пол.

**SUPER ROUNDHOUSE** — вниз + нога. Убойный удар ногой в голову с вращением.

**STOMACH DIVE** — вверх + кулак (противник лежит на полу). Обрушиться на противника всей массой корпуса.

## MAGNON

**PHSYCO PUNCH** — назад, вперед, кулак. Серия ударов, сопровождающаяся диким ревом.

**CHARGING KNEE** — вперед + нога. Мощный удар коленом вперед.

**HEAD SLAP** — вверх + кулак. Короткий прямой в голову без замаха.

**LIFTING PUNCH** — вперед, вперед, кулак. Набегает на противника и бьет грудью и двумя кулаками снизу.

**FOOTSTOMP** — вперед, вперед, нога. Два удара ногами в землю, и соперник падает на пол от сотрясения ринга (без потери здоровья).



**BEAR HUG** — назад + нога (касаясь противника). Отрывает от земли, сжимает обеими руками и бросает на пол.

**LAVA BREATH** — назад, вперед, нога. Плевок лавой.

**MR. PANCAKE** — вверх + кулак (противник лежит на полу). Прыгнуть всем телом на упавшего соперника.

## SHEBA

Ведет бой в двух положениях — обычном и сидячем.

Сидя:

— **SHELL CHARGE** — назад, вперед, кулак — бросок на противника головой вперед с ударом руками;

— **LEG DIVE** — вперед, назад + кулак. Бросок на соперника;

— **SCREAMING 4 HIT** — назад + вверх + кулак. Мощный удар руками снизу;

— **PHSYCO PUNCH** — четверть круга вперед + кулак (вперед + кулак). Атакует в броске кулаками один раз;

— **PHSYCO KICK** — четверть круга вперед + нога (вперед + нога). Серия из двух ударов прямыми ногами.

Нормальный режим:

— **PHSYCO CAT** — вперед, назад, кулак. Мощная серия из четырех стремительных ударов кулаками;

— **CLAWN KICK** — назад, вперед + нога. Удар ногой в прыжке с разворота;

— **PUNCHING WAVE** — вверх + кулак. Удар двумя руками снизу;

— **REVERSE CATWHELL** — назад, нога. Удар высоко поднятым коленом;

— **SPINNING KICK** — назад + нога. Удар ногой и переворот назад колесом;

— **LEGGRAB & FLIP** — вперед, вперед, нога. Бросок вперед, стойка на руках, захват соперника ногами и бросок через себя;

— **GRAB & FLIP** — вперед, назад, кулак. Стремительная серия из четырех ударов кулаками.

## VENAM

**DOUBLE PUNCH** — вперед + нога. Два быстрых удара «руками».

**PUNCH & KICK** — вперед, вперед + кулак. Серия — сначала удар «руками», потом — «ногами».

**SPINNING KICK** — вперед, назад + кулак. Удар «ногами» в прыжке с разворота.

**VENAM SPIT** — назад, вперед + кулак. Плевок ядом.

**HEAD SHOCK** — вверх + вперед + кулак. Удар в высоком прыжке головой и «руками».

**DINNER TIME** — вверх + вперед + нога. Удар вытянутой вперед «ногой» после прыжка.

**EAT M UP** — вперед + кулак (соперник лежит на полу). Прыжок на поверженного врага всей тяжестью тела.

Прежде, чем начинать играть в «FX Fighter», советуем вам потратить время на изучение спецприемов. Без них даже эта классная игра теряет значительную часть своей привлекательности. К тому же, фирменные удары — верный ключ к успеху.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: FX Fighter

Год: 1995

Фирма: Argonaut Software

Размер на CD: 68 Mb

Игроков: 1—8

Управление: клавиатура, джойстик

**F**

# GEARWORKS

В свое время «Тетрис» породил целое семейство игр, в которых грань между стремительным аркадным действием и логикой будто бы размывается. От аркады позаимствована напряженность и необходимость мгновенно продумывать свои действия, а от логики — необходимость осмыслить происходящее и добиться своих целей более интеллектуальными средствами, нежели простым нажатием на кнопку «Fire». Поскольку действие идет все же в реальном времени, обсчитать все варианты и возможные последствия того или иного решения оказывается просто невозможно, игрок должен полагаться на мгновенные озарения и интуицию.

Место «Gearworks» именно среди таких, аркадно-логических игр. Эта программа не может похвастаться фантастически эффектной графикой или звуковыми эффектами, но ведь привлекательность игры в основном определяется ее игровым интересом, а не оформительскими «наворотами».

Суть «Gear» можно объяснить буквально в двух словах. Задача игрока состоит в том, чтобы собрать из набора деталей зубчатую передачу от вращающейся шестеренки до неподвижной и тем самым привести ее в движение. Конфигурация передачи должна выбираться с учетом ограничений, накладываемых игровым полем, а также свойств самих шестеренок. На решение этой задачи отводится не такое уж большое время, и придется поторопиться.

Игровое поле равномерно усеяно квадратной сеткой из колышков, на которые и надеваются шестеренки. В сетке имеются и пустые места — это значит, что для передачи придется поискать обходной путь. С продвижением на более сложные игровые уровни число таких «дырок» возрастает, и поле становится все более и более изощренным. Шестеренку нельзя поставить так, чтобы она закрывала собой часть ранее поставленной на поле. Это вовсе не означает, что любая ошибка становится непоправимой — но об этом чуть позже.

Шестеренки бывают трех размеров: большого, среднего и маленького. Чтобы новая шестеренка зацепилась за вращающуюся и пришла в движение, она должна стыковаться с ней по определенным правилам:

- средняя со средней — по диагонали квадрата сетки;
- большая с маленькой — по диагонали квадрата сетки;
- средняя с маленькой — по стороне квадрата сетки.

При нарушении этих правил шестеренки либо окажутся далеко друг от друга и не сцепятся, либо поставить их будет невозможно из-за частичного наложения. Когда планируемая постановка шес-

теренки позволяет сцепить ее с уже установленной, контур шестеренки из белого становится цветным.

Еще одно ограничение на постановку новой шестеренки связано с тем, что шестеренка не может вращаться в две стороны сразу — это понятно на уровне здравого смысла. Если она будет соединяться сразу с двумя участками вашей передачи или хотя бы просто с двумя соседними шестеренками, то такая установка заклинит всю передачу, поэтому она и не допускается.

Чем дальше игрок продвигается в игре, тем сложнее становится его задача. Мелкие существа, которые бегают по игровому полю, начинают активно пакостить — выгрызать части поля, застопоривать шестеренки. Некоторые из них вообще останавливаются, и их приходится смазывать. Начальную шестеренку нужно соединять уже не с одной целевой, а с несколькими; или и того хуже — число начальных шестеренок тоже увеличивается, и от каждой нужно вести свою передачу, да так, чтобы они не пересекались. В общем, возможностей усложнить вам существование более чем достаточно.

## Управление

После запуска игры вы оказываетесь в ее главном меню. Оно состоит из пяти пунктов, показанных в виде символов (снизу слева, по часовой стрелке):

- таблица рекордов «Gearworks»;
- информация о создателях игры;
- собственно игра;
- ввод кода уровня;
- включение/выключение музыки.

Код, который выдается после завершения каждого набора уровней, то есть одного «здания», позволяет начинать игру с более трудных уровней и пропустить поднадоевшие начальные.

В полосе непосредственно под игровым полем выводится служебная информация. В ее верхней части расположен датчик времени. Когда полоска индикатора дойдет до конца, игрок теряет одну «жизнь» и начинает попытку заново. Значит ли это, что можно расслабиться и не особенно торопиться, полоска все-таки ползет довольно медленно? Нет, ни в коем случае! Время отводится не на один уровень, а на этаж, то есть группу из двух-трех уровней (они показаны на схеме перед началом нового уровня). Лишнее время, потраченное на первом этапе, неизбежно скажется на темпах работы в остальных.

Внизу слева имеется небольшая подсказка — вид следующей шестеренки. Важен только ее размер, а не цвет.



Справа от подсказки находятся условные знаки четырех основных игровых операций:

- **шестеренка** — установка новой шестеренки;
- **прицел** — выстрел по надоедливому пакостнику;
- **бомба** — уничтожение неправильно поставленной шестеренки;
- **масленка** — смазывание заржавевшей шестеренки.

Под каждым условным знаком, кроме первого, приводится количество его возможных использований. Когда это число упадет до нуля, данное действие становится невозможным.

В начале каждого уровня по умолчанию выбирается установка новой шестеренки. Когда возникнет необходимость переключения между действиями, нажмите клавишу **SPACE**, кнопками со стрелками выберите нужное и утвердите выбор клавишей **ENTER**, чтобы вернуться к игре.

Во время самой игры кнопки со стрелками перемещают курсор с условным изображением текущего действия между колышками сетки, а нажатие **ENTER** — приводит к выполнению этого действия... или не приводит, если это действие по какой-либо причине оказывается невозможным.

Справа от условных знаков выводятся текущий счет игры и число игровых кредитов (**Coins**).

Кроме уже упоминавшихся клавиш, в игре используются следующие:

**P** — пауза (отменяется повторным нажатием **P**);

**ESC** — начать попытку заново с потерей одной «жизни».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Gearworks  
Год: 1992  
Фирма: Idea  
Размер архива: 0,4 Mb  
Размер на диске: 0,9 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура

# HI-OCTANE

Любителям сверхмощных автомобилей, головокружительной скорости, острых ощущений и диалога с оппонентами исключительно с позиции силы фирма «Bullfrog» предложила в 1995 г. свой новый грандиозный проект — захватывающую сверхдинамичную игру «Hi-Octane». О том, как умеют работать программисты этой компании, известно давно и всем. Последние работы, такие, как «Syndicate», «Quarantine» и «Magic Carpet», завоевали всемирную известность и показали, насколько впечатляющей может быть графика в IBM'овских программах. И все-таки, каждый новый проект «Bullfrog» — это очередной шаг к совершенству, если вообще можно говорить о каком-то верхнем пороге качества для их работ. В этом смысле «Hi-Octane» не только не стала исключением, но и, наоборот, продолжила славные традиции, показав, каким может быть изобразительный ряд современной игры, насквозь пропитанной динамикой и скоростью. Без преувеличения можно сказать, что эта программа, незатейливая в смысле сюжета и игровой концепции, благодаря своему графическому решению будет сверхпопулярной даже у тех, кому предлагаемый жанр чужд в принципе. Единственное «но» заключается только в том, что по настоящему «Hi-Octane» доступна только владельцам компьютеров, столь же мощных, как и сама игра. Гигантские графические массивы в режиме высокого разрешения не в состоянии обработать достаточно быстро даже DX4-100. Так что полностью насладиться реализацией плана «Bullfrog» смогут только владельцы «Pentium», да и то из тех, что побыстрее.

Впрочем, пожертвовав детализацией, можно вполне достойно играть в «Hi-Octane» и на машинах послабее.

Итак, по замыслу авторов, вы — пилот суперсовременнейшего автомобиля (или аэромобиля), принимающий участие в гонках. Приз в них — победа, ставка — ваша жизнь, так как спортивные принципы рыцарства и благородства к затее устроителей соревнований никакого отношения не имеют. Все, что вам нужно, это приехать (или прилететь, так как машины не катятся по дорогам, а скользят в метре над поверхностью) первым.

Какими средствами это будет достигнуто, не интересует никого. Сколько при этом пострадает ваших соперников — тоже не важно. Точнее важно, но со знаком «минус». Чем больше будет жертв, тем лучше. Ваши соперники настроены не менее кровожадно, так что вы легко можете пополнить трагическую статистику гонок.

Чего-чего, а оружия на трассе хватает — от минипушек (отноудь не мелкого калибра) до самонаводящихся ракет. Причем все





вооружение, как и должно быть в светлом будущем, управляется исключительно электроникой и бьет очень точно. Особенно из машин ваших соперников.

Треки оборудованы по самому последнему слову будущей техники и находятся в разных странах, на разных континентах. Есть даже черномыльский. Это великолепные, причудливой и даже изощренной формы трассы, готовые принять «посетителей» и отправить их в последний путь в любое время года.

Зону «боевых действий» обслуживают изумительные по красоте и изяществу роботы — летательные аппараты технических служб, готовые на любом участке трассы прийти к вам на помощь. Но не для того, чтобы спасти от весьма вероятной гибели, а затем лишь, чтобы, долив в бак горючего, снова вывести на арену, если вы по рассеянности или ввиду сложившихся роковых обстоятельств пропустили заправку и ненароком остановились. Так что, уйдя со старта, не рассчитывайте целым и невредимым съехать на обочину и переждать бурю. Кстати, там вас тоже достанут — и ездить, и стрелять ваши компьютерные оппоненты хорошо умеют на всех уровнях сложности игры.

Окружающая обстановка, особенно когда наблюдаешь за ходом борьбы со стороны, завораживает. Трехмерные пейзажи, стелющийся туман, дымка на горизонте и на фоне всего этого — рев турбоускорителей, визг тормозов, дробный рокот пушек и скрежет искореженного металла. Кажется, сам воздух пахнет гарью и порохом. На всякий случай проверьте, не горит ли это ваш монитор (может быть его ненароком задел кто-нибудь из участников). И не играйте в «*Ni-Octane*» очень долго. Бессонная ночь, в противном случае, вам гарантирована.

После запуска и просмотра впечатляющего демонстрационного ролика, который по качеству практически не уступает основной игре, вы попадаете в небольшое основное меню программы, но предварительно, если устанавливали игру только что, выберите язык общения и введите свое имя. Если зазеваетесь и не будете трогать клавиатуру, сможете посмотреть еще одну демку, на этот раз сюжетную, чтобы воочию убедиться, сколь трудна будет ваша задача.

И все же до игры дело когда-нибудь дойдет.

Основное меню выглядит следующим образом:

- **RACE** — переход непосредственно к сюжету;
- **OPTIONS** — многочисленные настройки, которые помогут на «ты» общаться с программой в процессе ее эксплуатации;
- **QUIT TO DOS** — выйти в DOS (на это вы решитесь, мы уверены, не скоро).

Начните обязательно с настройки основных параметров игры.

## OPTIONS

**CHANGE NAME** — изменить имя, под которым вы будете зарегистрированы в списке участников турнира (что-нибудь личное, но не более восьми знаков).

**DETAIL OPTIONS** — установка уровня детализации. Это едва ли не важнейший компонент всей игры. Ориентируйтесь на возможности своего компьютера и постарайтесь выжать из него все потенциально имеющиеся ресурсы:

- **SHADING** — наличие теней на трассе и вокруг нее;
- **SKY** — отображение на экране неба;
- **TEXTURE MAPPING** — пять режимов степени раскраски отдельных элементов изображения;
- **SCREEN RESOLUTION** — установка графического разрешения. В этой опции как раз и зарыта собака:

320x200 при 256 цветах — это, конечно, хорошо. Но всей прелести программы вы не увидите;

640x480 при 256 цветах — идеальный вариант, доступный, к сожалению, только «Pentium», да еще с быстрой видеокартой;

- **MAIN OPTIONS** — возврат в меню **OPTIONS**.

**SOUND OPTIONS** — настройка звука. Уровень музыки и спецэффектов устанавливается отдельно.

**REINITIALISE JOISTICK** — инициализация джойстика.

**COMPUTER PLAYERS** — участие в будущей гонке компьютерных оппонентов со всеми вытекающими отсюда последствиями. В противном случае будете мчаться по трассе в гордом одиночестве, борясь только со временем.

**DIFFICULTY LEVEL** — три режима общего уровня сложности игры. От этого выбора зависит целый ряд факторов — степень управляемости автомобиля на крутых виражах трассы, надежность его защиты от неприятельского обстрела, степень мастерства, агрессивности и кровожадности ваших противников и многое другое.

**MAIN MENU** — возврат в основное меню игры.

## RACE

Подготовка к гонкам и непосредственное участие в них. Сначала необходимо определиться в главном — какой вид соревнований вы предпочитаете в данный момент:

- **CHAMPIONSHIP** — начало нового чемпионата;
- **SINGLE RACE** — одиночная гонка.



Начнем с последней, как наиболее простой в смысле первичного знакомства с игрой. Это одиночный «товарищеский» заезд с предварительным произвольным выбором некоторых условий, недоступных в регулярном чемпионате.

## SINGLE RACE

Первым делом вам предлагают выбрать один из шести треков, на которых проходят все состязания лиги, включая и основной чемпионат. При помощи боковых клавиш управления курсором вы можете выбрать трассу себе по вкусу, ориентируясь на их вращающиеся схематичные изображения. Из статистической информации доступна только одна — количество кругов (**NUMBER OF LAPS**), из которых будет состоять очередной заезд. Впрочем, в режиме **SINGLE RACE** вы можете, используя кнопки **UP/DOWN**, установить свою версию от 1 до 50 кругов.

Некоторые специфические особенности треков.

**1. AMAZON DELTA TURNPIKE** — первая и во всех отношениях наиболее простая трасса. Высокоскоростной овальный, почти правильной формы трек с двумя длинными прямыми участками. Заблудиться практически негде, хотя есть и два ответвления, в одном из которых находится служба восстановления защитного щита. Заправка топливом и перезарядка оружия расположены рядом друг с другом непосредственно на трассе, в середине кольца.

**2. TRANS-ASIA INTERSTATE** — трасса Т-образной формы, с большим количеством подъемов и крутых спусков. Много длинных прямых участков, пригодных для высокоскоростного режима прохождения. Но много и очень коротких, резких правых поворотов. Перезарядка оружия и восстановление щита расположены на длинном ответвлении от основного скоростного маршрута. Заправка топлива — на главном треке перед длинным тоннелем, залитым водой. Тупиков и ловушек нет.

**3. SHANGHAI DRAGON** — трек в форме неправильной восьмерки. Скоростных участков не много, зато полно крутых поворотов. Заправка топливом находится прямо на трассе, непосредственно перед стартовой чертой, ремонт щита и перезарядка оружия — в далеко расположенных друг от друга левых «карманах». Перекресток в месте первого пересечения может вызвать некоторые затруднения, особенно если слишком внимательно следить за указателями на дорожном покрытии. Можно ошибиться, резко уйдя вправо. В результате пройденный круг из-за срезанного участка засчитан не будет, а вы напрасно потеряете массу времени. Многие участки дороги протянулись на большой высоте. На некоторых из них нет ограждения, и есть хорошие шансы улететь в заснеженную пропасть. Это не будет вашей гибелью, просто опять вы упустите драгоценные секунды. В низком тоннеле эффективность неприятельского огня особенно высока.

**4. NEW CHERNOBYL CENTRAL** — еще одна «восьмерка» с одним очень крутым кольцом. Второе — проще, более прямое и удобное для быстрого прохождения. Заправка топливом, ремонт щита и перезарядка оружия находятся непосредственно на пути вашего следования. Перекресток не сложен. На одном из отрезков есть прямой каньон. Основной маршрут проложен по его дну, но по обеим сторонам сверху можно найти и некоторое вспомогательное призовое оборудование. Впрочем, оно в изобилии есть на всех трассах, и разговор об этом особый.

На карте черновыльского трека отсутствует одно грунтовое ответвление, которое может сбить вас с толку. Но попасть туда можно, только обладая достаточной долей фантазии. Мест, с которых можно сорваться в пропасть, практически нет, так как вся дорога проходит по дну каньона.

**5. CLAM CANYON** — половину всей трассы составляет длинный прямой отрезок. Заправка горючим находится на противоположной стороне круга, вдали от мест ремонта щита и оружия. Все эти службы расположены в левых ответвлениях от основной трассы. Перекрестков нет, но имеются в большом количестве столбы, преграждающие путь. Будьте внимательны. Есть одно ответвление, совершенно нефункциональное, только удлиняющее дорогу, и громадный трамплин перед финишем. Упасть вниз можно только на параллельную, проложенную снизу дорогу.

**6. THRAX CITY** — самая изощренная по конфигурации, местами покрытая снегом трасса. Обилие крутых, под 180 градусов, поворотов, несколько запутанных развязок, возможность сорваться в ледяную пропасть и два перекрестка. Длинный узкий тоннель — любимое место всех ваших противников для прицельной стрельбы. Из тоннеля ведут два выхода. Левый — к месту ремонта щита и заправки топливом (не пропустите). На выходе из него необходимо сразу уйти влево, чтобы не поехать навстречу остальным участникам. Не врежьтесь в ограждение, буквально перегораживающее дорогу. Следующую часть пути предстоит пройти по льду. На второй развилке не забудьте повернуть влево. И после серии головокружительных поворотов доберетесь до пункта перезарядки оружия. Вторая заправка топливом находится справа, за следующей развилкой. На этой трассе развить приличную скорость невозможно из-за того, что вместо многих поворотов дорога просто «ломается» и уходит в сторону на 90 градусов.

После выбора трека предстоит решить, какой машиной вы будете управлять в гонке. Клавишами курсора **LEFT** и **RIGHT** можно «пролистать» все шесть имеющихся моделей, плавно вращающихся перед вами. Хотя машин сравнительно немного, они существенно отличаются друг от друга. Первое, что бросается в глаза, — естественно, их внешний вид. Можно остановиться на марках,



более привычных сегодняшнему глазу, таких, как **KD-1 SPEEDER**, внешне напоминающей современную легковушку, или **SUGGA**, похожую на обыкновенный трейлер. А можно выбрать и что-нибудь более экзотическое, к сегодняшнему автомобилестроению не имеющее абсолютно никакого отношения. Четыре оставшиеся модели, разные по размерам, больше похожи на фантастические истребители, место которым скорее в космосе, чем на гоночном треке. И тем не менее, все они вам доступны. Однако, при выборе средства передвижения не стоит ориентироваться на внешний вид машины. Решающего значения это не имеет. Маленький **SPEEDER** может оказаться более полезен, чем какая-нибудь другая, мощная и громоздкая модель. Определяющими являются четыре основные характеристики, которые являются базовыми для всех машин, допущенных к соревнованиям:

- **SPEED** — скорость движения;
- **WEIGHT** — общая масса автомобиля;
- **ARMOUR** — мощь брони;
- **FIREPOWER** — огневая мощь.

Если вы полагаетесь на искусное вождение, выбирайте скоростную модель. Если больше верите в силу оружия — машину, обладающую максимальной огневой мощью. Но, самое главное, не упустите из вида параметры брони. Это, на наш взгляд, наиболее полезный компонент, так как благодаря ему вы сможете на некоторое время отсрочить собственную гибель. А умело используя при этом дополнительное оборудование, можно добраться даже до конца трассы.

**KD-1 SPEEDER:** скорость — 6;

- вес — 5;
- броня — 4;
- оружие — 5.

**FLEXIWING:** скорость — 8;

- вес — 4;
- броня — 4;
- оружие — 4.

**OUTRIDER:** скорость — 8;

- вес — 4;
- броня — 3;
- оружие — 5.

**VAMPYR:** скорость — 6;

- вес — 6;

броня — 4;

оружие — 4.

**SUGGA:** скорость — 4;

вес — 6;

броня — 5;

оружие — 5.

**BESERKER:** скорость — 3;

вес — 6;

броня — 5;

оружие — 6.

Все параметры машин в игре действуют, поэтому делайте свой выбор сознательно.

Помимо средства передвижения, в данном меню необходимо определить команду, которую вы будете представлять в состязании.

На выбор предлагается восемь. Каждая имеет свой фирменный цвет, по которому можно будет различать соперников на трассе, а главное, на электронной карте — дисплее, отображающем ход борьбы:

«**BULLFROG**» — зеленый (создатели игры не могли отказать себе в удовольствии стать участниками и самих гонок);

«**MAD MEDICINE**» — белый;

«**ASSASSINS**» — черный;

«**GOREHOUNDS**» — красный;

«**FOO FIGHTERS**» — желтый;

«**DETHFEST**» — синий;

«**FIRE PHREAKS**» — оранжевый;

«**STORM RIDERS**» — фиолетовый.

Выбор команды осуществляется клавишами **UP/DOWN**.

Нажатие **ENTER** загрузит трассу и выведет вас на старт, где после зеленого сигнала вы сможете начать движение.

Первые метры преодолеваются вслепую. Это предстартовый разгон.

Чуть позже на экране появится изображение всех индикаторов и приборов, с помощью которых осуществляется управление машиной, контроль за функционированием систем вооружения и жизнеобеспечения, а также оценка складывающейся ситуации на трассе. Дисплеи выглядят достаточно своеобразно, а их важность требует к себе особого внимания.



Вверху экрана расположены следующие датчики.

**Зигзагообразная зеленая полоса слева** — состояние защитного щита, предохраняющего машину от преждевременного разрушения. Особенностью «Hi-Octane» является то, что физические столкновения не наносят машинам заметного ущерба. Поэтому речь может идти только о повреждениях, наносимых вражеским огнем.

**Длинная синяя расширяющаяся полоса сверху** — заправленность баков машины горючим. Если она занимает все отведенное ей место, топлива на борту максимальное количество. Уменьшение длины шкалы свидетельствует о производимом расходе. Как только уровень уменьшится до критического состояния, на экране возникает надпись: **FUEL LOW** (примерно середина индикатора). Звуковой сигнал информирует вас об этом, и о том, что горючее вообще на исходе: **FUEL EMPTY** (конец узкой части шкалы). Если случится худшее и вы пропустите заправку, драматизировать ситуацию не следует. На экране появится надпись: **AWAITING REPAIR**. Вас подберут, чуть-чуть подзаправят и выпустят на трек снова.

**Зигзагообразная тонкая зеленая шкала** — газ. В данном случае можно сказать и иначе — количество оборотов двигателя вашей машины. При включении режима турбоускорения, шкала окрашивается в белый цвет.

**Широкая желтая полоса** — скорость, с которой вы проносите над трассой. Чем она выше, тем больше цвет от желтого изменяется к красному.

**Зигзагообразная желтая полоса в правом верхнем углу** — индикатор наличия имеющихся в боевом арсенале самонаводящихся ракет.

**Зигзагообразная оранжевая полоса чуть ниже** — режим нагрева минипушки, установленной на борту. При длительной стрельбе длина шкалы достигает своего максимального значения и оружие на время отключается. Для возобновления огня необходимо дождаться, пока шкала исчезнет (и не забудьте про боеприпасы).

**Две красные цифры через дробь слева** — позиция, которую вы занимаете в гонке к настоящему моменту, и количество участников, находящихся в данный момент на треке.

**Синие числа со стрелками через дробь** — проходимый круг и их общее количество в текущей гонке.

**Красные цифры и изображение черепа слева** — количество соперников, уничтоженных вами в ходе борьбы.

**Три оранжевых индикатора в центре** — слева направо:

- увеличение мощности минипушки (три полосы);
- увеличение мощности ракетного огня (силуэт ракеты);

— увеличение эффективности работы турбоускорителя (белая стрелка).

При подборе по дороге соответствующего дополнительного призового оборудования, размер индикаторов несколько увеличивается, что свидетельствует о возможности использовать эти режимы с максимальной эффективностью.

**Синие цифры внизу слева** — номер проходимого в настоящий момент круга и время, затрачиваемое на его преодоление.

**Электронная карта трека** — она расположена в правом нижнем углу экрана и отображает текущее состояние борьбы на трассе:

- **серая поперечная полоса** — место старта и финиша;
- **разноцветные точки** — машины участников гонки в зависимости от цветов команды;
- **пульсирующая точка более крупных размеров** — ваше место на треке;
- **синяя полоса** — место заправки топливом;
- **зеленая полоса** — станция ремонта защитного щита;
- **желтая полоса** — пункт перезарядки минипушки.

В нижней части экрана в зависимости от складывающейся ситуации появляется текстовая информация о некоторых изменениях в состоянии вашей машины — низком уровне топлива, происшедшей только что заправке, перезарядке оружия и многое другое.

Помимо этого, электронные системы автоматического прицеливания и идентификации противника выводят на экран отметки о преследуемых вами целях. Зеленая рамка означает, что аппарат соперника сопровождается, но наведение еще не закончено. Красная свидетельствует о готовности всей системы к ведению прицельного ракетного огня. Надпись рядом с целью является ее идентификацией — это информация о том, кто управляет данной машиной. Старайтесь стрелять ракетами только после окончательного завершения работы системы наведения. Это даст вам возможность сэкономить боеприпасы в продолжительных гонках.

Следы от пуль на вашем лобовом стекле — верный признак предстоящего ремонта, связанного с частичным разрушением вашей машины. Постарайтесь проехать мимо ближайшего поста по ремонту щита и следите за его состоянием по зеленому индикатору в левом верхнем углу.





## Специальные призы и дорожные знаки

Помимо чисто субъективных факторов, таких, как искусное вождение и точная стрельба, успех в «Hi-Octane» определяется и тремя техническими компонентами — своевременной дозаправкой топлива, перезарядкой оружия и наличием в арсенале готовой к применению системы турбоускорения. Без них не то что победить, даже доехать до финиша практически невозможно.

Месторасположение пунктов технического обслуживания указывается дорожными знаками, размещенными по краям трассы в непосредственной близости от соответствующих объектов или рядом с ними. Они представляют собой щиты разного цвета с нанесенными на них специальными значками:

- **синие** — заправка топливом (силуэт бензоколонки);
- **желтые** — перезарядка (контуры пистолета);
- **зеленые** — ремонт систем защиты (изображение щита).

Эти знаки установлены непосредственно на соответствующих технических пунктах.

Те же щиты, но с правыми и левыми стрелками, указывают кратчайшие подъездные пути к этим точкам на трассе и располагаются, соответственно, на некотором удалении.

Активация всех трех режимов происходит автоматически в момент непосредственного проезда мимо технических пунктов. Замедлять скорость и притормаживать при этом нет необходимости.

Несмотря на наличие технических служб на каждом треке, предоставляемых там услуг все же недостаточно для полноценной борьбы. Поэтому организаторы соревнований щедро рассыпают по трассе дополнительные устройства заправки, перезарядки и ремонта. Эти своеобразные призы имеют три различных конфигурации. Треугольники увеличивают мощность соответствующих систем на десять условных единиц, ромбы — на сто, шестиугольники — на двести (соответствующее число нанесено на каждый приз). Призы синего цвета — экстренная дозаправка горючим, желтого — пополнение боеприпасов к минипушке, зеленого — автоматический ремонт щита.

Кроме них на треке можно подобрать и призы красного цвета: ромб с шестью черными точками повысит мощность пушки, шестиугольник с силуэтом ракеты увеличит количество ракет в вашем боекомплекте, а ромб с белой стрелкой добавит энергии системе турбоускорения.

Все это оборудование стратегически крайне необходимо, так как избавит вас от заезда на технические пункты, иногда расположенные в удаленных «рукавах» трассы. Тем самым вы существенно

сэкономите время прохождения очередного круга. Более того, иногда следует подбирать призы даже в ущерб скорости, сворачивая на те участки маршрута, которые, находясь непосредственно на треке, тем не менее расположены вдали от кратчайшей траектории вашего движения (допустим, на внешней кромке поворотов или в коротких тупиках).

Если вы бездарно сорвались вниз с насыпи или эстакады и, тем самым, уже потеряли некоторые секунды, тем более осмотритесь вокруг — на бездорожье тоже может быть много достойных вашего внимания вещей.

## CHAMPIONSHIP

Если вы хотите начать регулярный чемпионат, выберите в меню **RACE** именно этот режим. Дальнейшие действия таковы:

- **NEW CHAMPIONSHIP** — начать новый турнир;
- **LOAD CHAMPIONSHIP** — воспроизвести один из начатых ранее и записанных после завершения одной из гонок;
- **SAVE CHAMPIONSHIP** — запись текущего чемпионата на диск с целью его сохранения и воспроизведения впоследствии с прерванного места (пять слотов на выбор);
- **QUIT CHAMPIONSHIP** — прекратить чемпионат и вернуться в место выбора типа соревнований.

## NEW CHAMPIONSHIP

Этой опцией открывается новый турнир. При этом в списке гонщиков вы будете зарегистрированы под именем, внесенным в последний раз в предыдущем меню.

Сам чемпионат представляет собой последовательно проходимую от одной трассы к другой серию гонок, в которых вы должны, как минимум, выжить и доехать до конца, чтобы получить право на участие в следующих. Однако и здесь есть своя сложность. Пройти в следующий круг можно только в том случае, если займешь место на верхних строчках итоговой таблицы. В противном случае все придется начинать с начала. В отличие от одиночной гонки, в чемпионате вы лишены возможности выбора порядка прохождения треков. Они строго определены регламентом соревнований. Также, как и количество кругов, которые необходимо пройти в каждом заезде.

Начинается турнир с первого по порядку трека «**AMAZON DELTA TURN PIKE**», протяженность в одиннадцать кругов.

Выбор машины и команды, за которую вы будете выступать в чемпионате, аналогичен соответствующим режимам в **SINGLE RACE**.

Затем — старт и борьба за обязательно высокое место на пьедестале.

По окончании гонки итоговая таблица покажет технические результаты только что завершившегося заезда, где:

- **HIT ACCURACY** — точность стрельбы (в процентах);
- **KILLS** — количество разрушенных вами машин соперников;
- **DEATHS** — количество ваших разбитых аппаратов;
- **AVERAGE LAP** — средняя скорость круга;
- **BEST LAP** — время самого быстрого круга;
- **RACE TIME** — время гонки;
- **RATING** — ваш итоговый рейтинг;
- **POSITION** — место, занятое в заезде.

Следующая таблица **POINTS** показывает количество очков, полученных всеми участниками заезда. За первое место присуждается 20 очков, за второе — 16, за третье — 13, далее, соответственно — 11, 9, 7, 6, 5.

Общие итоги после нескольких заездов находятся в таблице **CHAMPIONSHIP TABLE**. Здесь указывается суммарное количество очков, заработанных гонщиками во всех предшествующих заездах, и, в зависимости от суммы, места, на которых расположились претенденты.

Если уровень (трек) пройден вами успешно, следующее меню чемпионата будет содержать новую опцию — **CONTINUE CHAMPIONSHIP**. Она позволит вам сразу же продолжить чемпионат. Однако лучше перед этим записать текущее состояние игры на диск опцией **SAVE CHAMPIONSHIP**, а затем уже переходить к дальнейшим процедурам.

## Управление

Независимо от выбранной машины, ваша машина управляется абсолютно одинаково.

**UP** — газ.

**DOWN** — тормоз.

**LEFT** — поворот налево.

**RIGHT** — поворот направо.

**Z** — стрельба из минипушки.

**X** — ракетный залп.

**C** — включение турбоускорителя.

**Р** — вывод на экран во время гонки режима установки звука и детализации.

**1** — вид на дорогу из кабины пилота.

**2** — вид на машину сверху.

**3** — вид на машину сверху-сзади.

**4** — вид на машину сверху-сзади с расстояния.

При всех вышеперечисленных режимах управление осуществляется в полном объеме. Данные индикаторов и дисплеев присутствуют на экране, позволяя ориентироваться во всех нюансах гонки и работы вашего аппарата.

## Некоторые полезные советы

— Тактическое построение гонки зависит исключительно от типа и особенностей выбранного вами аппарата. И все-таки, учитывая необходимость постоянно занимать высокие места, мы рекомендуем быструю машину, способную оторваться от преследователей на расстояние, недоступное прицельному выстрелу.

— Возглавить гонку с самого начала имеет смысл только в том случае, если вы твердо уверены в своей способности вырваться далеко вперед. Быть мишенью у идущих в непосредственной близости сзади противников — дело неблагоприятное. Это же относится и к стремлению обогнать конкурентов больше, чем на круг. Уйдя далеко вперед, следите по карте, чтобы от преследователей и тех, кто безнадежно отстал и находится где-то впереди, вас отделяло безопасное расстояние.

— Активно используйте режим турбо. Длительное нажатие клавиши **С** позволяет разогнаться максимально сильно. После этого энергия турбонаддува падает. Это отражается на дисплее оборотов двигателя (зеленая шкала сверху). Советуем, нажав **С** после пересечения стартовой линии, не отпускать клавишу до самого финиша. Соответствующие призы вы подцепите по ходу гонки, и турборежим будет раз за разом включаться, разгоняя вашу машину.

— Отстреливайте неприятеля только после того, как его аппарат будет устойчиво сопровождаться вашей системой наведения (красная рамка). Это касается стрельбы не только ракетами, но и из пушки. Для того, чтобы «захват» был полным, после появления зеленой рамки включите турбо. После некоторого сближения сопровождение цели будет полным.

— Атакуйте противника, одновременно используя оба вида бортового оружия. Не пренебрегайте пушкой, она тоже очень эффективна.



— После того, как неприятельская машина будет разрушена (не важно кем), из нее на трассу выпадет множество призов. Постарайтесь оказаться проворнее других и подберите их первым.

— Старайтесь не пропускать ни одной станции техобслуживания. Это прежде всего касается щита и горючего (без оружия, в конце концов, можно и обойтись).

— Играть в «Hi-Octane» удобно и джойстиком. При этом кнопка **A** отвечает за стрельбу из минипушки, кнопка **B** запускает ракеты.

— На трассах есть небольшие хитрые ответвления, найдя которые вы сможете несколько сократить протяженность каждого круга, не нарушая при этом основных правил соревнований.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Hi-Octane

Год: 1995

Фирма: Bullfrog

Размер архива: 13,4 Mb

Размер на диске: 20,4 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура, джойстик

# INDYCAR RACING

Этот симулятор автомобильных гонок американской формулы «Indycar» был выпущен фирмой «Parvus Publishing, Inc.» в конце 1993 г. Спустя несколько месяцев создатели вернулись к своему детищу, добавив к существующей версии несколько инсталляционных дисков с новыми треками. Игра существенно увеличилась в размерах, а ее сюжет стал еще более продолжительным и полноценным. В данной главе мы расскажем именно об этом окончательном варианте программы.

Гонки автомобильной формулы «Indycar» являются одним из наиболее популярных зрелищ у американцев. Высочайшие скорости, огромная дистанция, захватывающая борьба, баснословные гонорары пилотов — все это вызывает стабильный неослабевающий интерес у публики, не говоря уже о настоящих фанатах.

В Европе, где лидерство прочно и, видимо, надолго, захватила «Formula 1», «Indy» несколько менее популярна. Но это не значит, что о ней ничего неизвестно. Даже у нас в стране телевидение недавно начало регулярные трансляции с этих соревнований.

Несмотря на большое внешнее сходство, две самых популярных в мире гонки существенно отличаются друг от друга. Автомобили «Indy» менее мощны по сравнению с «Formula 1». В американском варианте отсутствуют столь жесткие, характерные для «Formula 1» требования по единообразию машин, в частности — мощности двигателей. Конфигурация трасс и их продолжительность также абсолютно различны.

В «Indycar», как, впрочем, и в любой другой гонке, конечный успех складывается из двух составляющих — класса автомобиля и мастерства гонщика. Это в полной мере относится и к рассматриваемой нами игре. Вы получите абсолютно полную техническую и теоретическую информацию. Что касается практических навыков вождения — мы сможем помочь лишь несколькими советами.

Игра сложна, и выиграть чемпионат вам вряд ли удастся скоро. Так что, запасайтесь терпением и... запускайте «Indycar Racing» от «Parvus».

После загрузки, вдоволь насмотревшись на мастерство пилотов и изящность гонки в демонстрационном режиме, вы попадаете в основное игровое меню:

**SINGLE RACING** — гонка на одном из выбранных вами треков;

**CHAMPIONSHIP SEASON** — участие в полном чемпионате;

**2 — PLAYER RACE** — вариант соревнования с партнером по модему;

**PRESEASON TESTING** — испытания вашего автомобиля перед началом сезона;

**CARS** — выбор шасси и двигателя машины, а также вашего имени и клички;

**OPTIONS** — настройка основных параметров программы;

**EXIT** — выход в DOS.

Теперь подробно остановимся на каждом из пунктов в зависимости от последовательности работы с ними в игре.

## OPTIONS

Здесь вы можете произвести все необходимые настройки программы до начала первого заезда.

### CONTROLS:

— **SET CONTROLS** — настройка режимов управления машиной на трассе с клавиатуры:

**STEERING** — поворот автомобиля вправо/влево (**STEER TO THE LEFT, THEN TO RIGHT**). По умолчанию: **LEFT** — влево, **RIGHT** — вправо;

**ACCELERATION** — ускорение движения (**ACCELERATE**). По умолчанию — **UP**;

**BRAKING** — торможение вплоть до полной остановки (**BRAKE**). По умолчанию — **DOWN**;

**SHIFT UP** — включение повышающей передачи в режиме ручной коробки (**SHIFT UP**). По умолчанию — **PGUP**;

**SHIFT DOWN** — включение понижающей передачи в режиме ручной коробки (**SHIFT DOWN**). По умолчанию — **PGDN**;

**REVERSE** — задний ход (**GO IN REVERSE**). По умолчанию — **SPACE**;

**DONE** — возврат в меню **CONTROLS**;

— **CALIBRATE JOYSTICK 1** — калибровка левого джойстика. Отклонив рукоятку последовательно в четыре угла, нажмите **ENTER**;

— **CALIBRATE JOYSTICK 2** — то же для правого джойстика (в случае, если эти устройства отсутствуют, опции калибровки вам доступны не будут);

— **SHIFTING** — режим переключения передач: **AUTO** — автоматический, **MANUAL** — ручной;

— **BRAKING** — торможение. **AUTO** — автоматическое, **MANUAL** — ручное;

- **STEERING** — движение автомобиля на поворотах. **LINEAR** — линейное, **NON-LINEAR** — нелинейное;
- **DONE** — возврат в меню **OPTIONS**.

#### **REALISM:**

- **RACE LENGTH** — протяженность трассы (от 1 до 100%);
- **YELLOW FLAGS** — присутствие желтого флага, информирующего о нарушении правил гонки. **NO** — флаг отсутствует;
- **CAR DAMAGE** — повреждения автомобиля в процессе гонки в результате аварий. **NO** — отсутствие повреждений при любых столкновениях;
- **WEATHER** — погода в момент соревнований:
  - CONSTANT** — постоянная, неизменная;
  - RANDOM** — меняющаяся, случайная.

Выбрав постоянные погодные условия, вы можете установить температуру в градусах (по Фаренгейту от 50 до 190 градусов), силу ветра и его направление (**SPEED** — скорость от 0 до 30 миль в час, **DIRECTION** — направление: **N** — север, **E** — восток, **S** — юг, **W** — запад и промежуточные), дождь — **RAIN** или его отсутствие — **NO RAIN**. Если вы установили погоду **RANDOM**, все вышеуказанные опции будут для вас недоступны.

**DONE** — возврат в меню **REALISM**;

#### — **OPPONENTS:**

**DECREASE MAX.OPPS** — уменьшение количества соперников в заезде (до нуля);

**INCREASE MAX.OPPS** — увеличение числа соперников;

**OPPONENT STRENGTH** — мастерство компьютерных противников (в процентах: **FASTER** — быстрее до 125, **SLOWER** — медленнее до 75);

**DONE** — возврат в меню **REALISM**.

**DRIVE RACE LAP** — отсчет пройденных кругов в гонке. **NO** — отсутствие отсчета.

**DONE** — выход в меню **OPTIONS**.

## GRAPHICS

В этом меню вам предоставляется возможность очень подробно настроить графику игры, исходя, прежде всего, из возможностей вашего компьютера. Для быстрых машин рекомендуем выбрать **MANUAL DETAIL** (ручную детализацию) и все опции выставить в положении **ON**. В этом случае картинка на экране вашего монитора будет наиболее полной и реалистичной. (В этом



отношении «Indycar Racing» в выгодную сторону отличается не только от предыдущей программы фирмы «Formula One Grand Prix», но и от более позднего продукта «Nascar». В игре отлично прорисована трава, рисунок на асфальте, надписи на автомобилях и стенах зданий, а также на ограждении трассы, дым из выхлопных труб и грязь из-под колес и многое-многое другое. Учитывая, что большее количество гонок происходит не на специальных треках, а непосредственно в городах, — зрелище получается поистине захватывающее.

**MANUAL DETAIL** — в этом режиме вы можете непосредственно настроить следующие позиции:

- **GRASS TEXTURE** — прорисовка травы в непосредственной близости от трассы;
- **ASPHALT TEXTURE** — изображение рисунка на асфальте;
- **OBJECT TEXTURES** — рисунок на объектах (в варианте **NO TRACKSIDE OBJECTS** объекты по краям трассы отсутствуют вообще);
- **GRANDSTAND TEXTURE** — полный показ покрытия в реальной цветовой гамме;
- **WALL TEXTURES** — рисунки на стенах зданий;
- **HORIZON** — изображение «горизонта»;
- **FRONT WHEELS TEXTURE** — показ вращающихся передних колес вашего болида;
- **CAR TEXTURES** — показ рисунков на машинах противников;
- **SMOKE/DIRT** — дым и грязь из-под машин и из выхлопных труб;
- **SKIDS/PAINT** — изображение следов от пробуксовывающих автомобилей и забрызгивание бортов;
- **DONE** — возврат в меню **OPTIONS**.

**AUTOMATIC DETAIL** — режим автоматической детализации:

- **DECREASE MINIMUM FRAME RATE** — уменьшить скорость изменения данных на экране (до 10);
- **INCREASE MINIMUM FRAME RATE** — увеличить скорость изменения (до 15);
- **DONE** — возврат в меню **OPTIONS**.

**SOUND** — установка музыки и звука.

В подменю отдельно выставляется и музыка (**MUSIC**) и спецэффекты (**SOUND**).

Закончив предварительные настройки, переходите к следующей опции основного меню.

## CARS

Здесь вы можете проделать массу полезных операций.

**YOUR NAME** — ввести с клавиатуры имя, под которым будете выступать в соревнованиях.

**YOUR NICKNAME** — кличка, которую вам дали болельщики.

**OTHER DRIVERS** — данные о всех остальных гонщиках: фамилия и имя, страна, город, модель шасси и двигателя автомобилей, на которых они выступают, бортовые номера.

Если вы хотите модернизировать ваш болид, к вашим услугам две опции:

**CHASSIS** — выбор шасси автомобиля. Возможны шесть вариантов:

— **LOLA T9200**. Модель 1992 г. Очень солидно, но немного старовато;

— **LOLA T9300**. Вариант 1993 г. Столь же надежно и более современно. Обтекаемая форма;

— **PENSKE 92**. Сделано в 1992 г. Одно из самых лучших и крепких;

— **PENSKE 93**. Модернизированный вариант предыдущей модели;

— **GALMER**. Пожалуй, наиболее оптимально. Современное, обтекаемой формы. Достаточно надежное;

— **RH001**. Последняя экспериментальная модель. Характеристики наилучшие, но требует некоторой доработки, так как еще недостаточно обкатано;

**ENGINE** — установка нового двигателя. Есть пять на выбор:

— **BUICK** — самый слабый. В работе далеко не безотказен;

— **CHEVY A, B и C** — надежный, хороший вариант. Достаточно мощи и нормальный расход топлива;

— **COSWORTH XB** — абсолютно лучший мотор. Наиболее сильный и надежный. Единственный недостаток — большой расход горючего, но с этим вполне можно смириться.

Выбрав шасси, установив двигатель и, введя свое имя, переходите к следующему этапу игры.

## PRESEASON TESTING

Здесь вы можете выбрать любой из шестнадцати треков для того, чтобы оттестировать ваш автомобиль, проверить работу всех систем и освоиться с управлением.

Для начала разберитесь с треками. После подтверждения выбранного, вы можете ознакомиться не только с его внешним видом, но и получить необходимую полезную информацию:

- название трека;
- место расположения;
- количество кругов и протяженность каждого;
- температура воздуха;
- ветер;
- дождь (или его отсутствие);
- рекорд круга — минимальное время и максимальная скорость.

Ниже приводится основная и постоянная информация о всех трассах.

**1. AUSTRALIA. AUSTRALIAN INDYCAR GRAND PRIX.**

**2,795 MILES. 65 LAPS.**

**LAP RECORD: 1:38.744; 101.907 MPH.**

**2. CLEVELAND. BURKE LAKEFRONT AIRPORT.**

**2.370 MILES. 85 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:59.732; 142.826 MPH.**

**3. DETROIT. BELLE ISLE PARK.**

**2.100 MILES. 77 LAPS.**

**LAP RECORD: 1:14.340; 101.693 MPH.**

**4. ELKHART LAKE. ROAD AMERICA.**

**4.000 MILES. 50 LAPS.**

**LAP RECORD: 1:48.211; 133.083 MPH.**

**5. INDIANAPOLIS. INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY.**

**2.500 MILES. 200 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:38.690; 232.596 MPH.**

**6. LAGUNA SECA. LAGUNA SECA RACEWAY.**

**2.214 MILES. 84 LAPS.**

**LAP RECORD: 1:12.095; 110.544 MPH.**

**7. LONG BEACH. LONG BEACH.**

**1.590 MILES. 105 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:53.870; 106.261 MPH.**

**8. MICHIGAN. MICHIGAN INTERNATIONAL SPEEDWAY.**

**2.000 MILES. 250 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:31.284; 230.146 MPH.**

**9. MID OHIO. MID OHIO SPORTS CAR COURSE.**

**2.250 MILES. 89 LAPS.**

**LAP RECORD: 1:08.766; 117.437 MPH.**

**10. WISCONSIN STATE FAIR PARK.**

**1.000 MILES. 200 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:20.664. 174.175 MPH.**

**11. NAZARETH. GRAND PRIX OF PENNSYLVANIA.**

**1.000 MILES. 200 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:19.842; 181.464 MPH.**

**12. NEW HAMPSHIRE. NEW HAMPSHIRE INTERNATIONAL SPEEDWAY.**

**1.058 MILES. 200 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:22.504; 169.345 MPH.**

**13. PHOENIX. PHOENIX INTERNATIONAL RACEWAY.**

**1.000 MILES. 200 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:20.952; 171.870 MPH.**

**14. PORTLAND. PORTLAND INTERNATIONAL RACEWAY.**

**1.950 MILES. 102 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:59.007; 118.993 MPH.**

**15. TORONTO. EXHIBITION PLACE.**

**1.780 MILES. 103 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:59.007. 108.575 MPH.**

**16. VANCOUVER. PACIFIC PLACE.**

**1.677 MILES. 100 LAPS.**

**LAP RECORD: 0:54.514; 112.460 MPH.**

В предложенной статистике указано максимальное (реальное) количество кругов, которые необходимо пройти в гонке. Если в меню **REALISM** вы выбрали более короткую дистанцию (например, 50% от действительной), компьютер в заставке трассы выдаст информацию о том, сколько вы должны будете проехать в данном случае.

Из шестнадцати треков простую овальную конфигурацию имеют только шесть.

Управление на них относительно не сложно. Протяженность круга в среднем 1 миля, но в «реальном» варианте на таких

трассах нужно проехать аж 200—250 кругов. Так что, наберитесь терпения.

Остальные десять треков сконфигурированы необычайно причудливо, изобилуют крутыми левыми и правыми поворотами, так что вести автомобиль быстро на этих трассах чрезвычайно трудно (даже при отсутствии соперников). Длина одного круга здесь в среднем равна двум милям, а общее количество кругов — 50—100.

Но вернемся к предсезонному тестированию автомобиля.

Выбрав трассу, вы попадаете в новое меню:

**REPLAY** — повтор фрагментов заезда;

**PRACTICE** — начало «раскатки»;

**GARAGE** — подготовка машины к эксплуатации.

С этого и начните.

В гараже вы можете осуществить множество полезных дел.

**FUEL** — заправить автомобиль топливом. Бак вмещает 40 галлонов.

**TIRES** — установка нужного типа шин и давления воздуха.

Сначала выбираете колесо, с которым хотите поработать:

— **RIGHT FRONT** — правое переднее;

— **RIGHT REAR** — правое заднее;

— **LEFT FRONT** — левое переднее;

— **LEFT REAR** — левое заднее.

Далее можно установить желаемый тип шин — **COMPOUND**.

— **SOFT TIRE** — мягкие;

— **MEDIUM TIRE** — средние;

— **HARD TIRE** — твердые;

— **RAIN TIRE** — для дождя.

Затем установите нужное давление — **PRESSURE** от **27 PSI** до **53 PSI** и поменяйте прежнее колесо **CHANGE TIRE** на новое с вновь выбранными параметрами.

— **STAGGER** — откорректировать угол развала задних колес.

**WINGS** — изменение угла наклона антикрыльев:

— **FRONT WING** — переднего;

— **REAR WING** — заднего.

**SUSPENSION** — еще несколько технических характеристик болида:

— **CAMBER** — развал шкворней ступиц на каждое из четырех колес;

— **SHOCKS** — гидроцилиндры рулевого управления на каждое из четырех колес (жестче/мягче);

— **STEERING LOCK** — угол поворота передних колес (от 5 до 30 градусов).

**GEARBOX** — изменение передаточных чисел в коробке передач (на каждую из шести в отдельности).

**SAVE/LOAD** — запись и последующая загрузка «модифицированного» вами автомобиля. (**DELETE SETTINGS** — удалить из памяти программы сделанные вами изменения.)

Обращаем ваше внимание на то, что если вы не сильны в автомобилестроении, лучше не экспериментируйте. Без приличных технических знаний сделать болид лучше, чем он есть, вам вряд ли удастся. Более того, может случиться и так, что на «новой» машине вы не сможете проехать и круга, так как она станет абсолютно неуправляемой и будет вращаться по кругу почти на месте.

Так или иначе, разобравшись с гаражом, вы начинаете тестовой заезд **PRACTICE**.

Перед вами панель управления, содержащая важнейшую техническую информацию. На что следует обратить внимание прежде всего?

В центре расположено информационное табло, на котором отражаются текущие данные:

— скорость (миль в час) — крупные цифры в центре экрана;

— количество оборотов двигателя — изменяющаяся шкала в верхней части и дуближ цифрами справа;

— количество топлива, оставшегося в баке (галлоны), — внизу посередине;

— температура двигателя (в градусах по Фаренгейту) — внизу справа.

Кнопкой **F2** на центральную панель выводится информация о системах автомобиля:

**TIRE TEMPS** — состояние всех колес;

**FUEL USE** — количество оставшегося топлива и средний расход.

В правой части панели расположено три дисплея:

— **FUEL** — желтый экран. Мигание предупреждает о необходимости дозаправки топливом;

— **ENGINE** — красный экран. Мигание свидетельствует о неправильном режиме работы двигателя. Речь идет прежде всего о

несоответствии количества оборотов двигателя и выбранной вами в ручном режиме передачи **GEARBOX**. В особо криминальном случае, если вы «раскрутили» двигатель до 14000 оборотов на первой передаче, случится непоправимое — зловещий щелчок, тишина и надпись на экране: **BLOWN ENGINE**. Смело нажимайте **ESC** и покидайте заезд — двигатель заклинило навсегда. Для того, чтобы его реанимировать, все нужно начинать с самого начала;

— Табло с цифрами от **1** до **6** — номер выбранной в данный момент передачи (имеет значение только в ручном режиме переключения скоростей).

В левой части панели управления находятся три рычага и соответствующие им шкалы **F**, **R**, **B**.

— Левый рычаг и шкала **F** — максимально точное управление коробкой передач. (Настройка осуществляется клавишами - и +.)

— Средний рычаг и шкала **R** — точная установка антикрыльев (кнопки [ и ]).

— Правый рычаг и шкала **B** — точность рулевого управления (кнопки — : и “).

Данные настройки непосредственно влияют на управление автомобилем, поэтому будьте с ними предельно аккуратны и старайтесь придерживаться разумных изменений.

Время тестирования не лимитировано. Катайтесь, экспериментируйте (в меру) с оборудованием. Все это пригодится вам в дальнейшем.

В процессе заезда вы можете зарулить на **PITSTOP**, где дисциплинированные механики по вашему желанию проведут с автомобилем ряд профилактических мероприятий:

— **FUEL** — дозаправят топливо в бак;

— **TIRES** — осуществят все необходимые манипуляции с колесами (см. **GARAGE**);

— **WINGS** — отрегулируют крылья.

Все это — в ходе заезда, без возвращения в гараж.

Данный режим будет особенно полезен в условиях реальной гонки с большим количеством кругов, когда без дозаправки и замены колес доехать до финиша невозможно. Чтобы попасть на **PITSTOP**, подъедьте к четырем механикам в рабочих комбинезонах и остановитесь между ними. (Не беспокойтесь, задавить их при всем желании невозможно.) После этого появится вышеописанное меню.

**DONE** — возврат на трассу.

Возврат в меню — **ESC**.

Находясь в режиме тестирования (равно как и в последующих гонках), вы можете посмотреть повтор заезда, чтобы проанализировать свои ошибки. Этот режим есть везде, поэтому рассмотрим его подробнее. Панель управления состоит из семи кнопок. Четыре из них аналогичны клавишам обыкновенного магнитофона: запуск, стоп, перемотка влево, перемотка вправо. Кнопка с изображением болида позволяет проследить за действиями любого гонщика (если речь идет о гонке, а не о тестировании). Кнопка с кинокамерой позволяет изменить ракурс отсмотра:

- **TV 1** — основной «телевизионный режим»;
- **IN CAR** — камера установлена на автомобиле, чуть спереди пилота;
- **GEARBOX** — на коробке передач, снизу — вид назад;
- **CHASE** — вид на болид сзади с трека;
- **SKY** — план сверху;
- **BLIMP** — самый мелкий масштаб, общий план.

Кнопка с изображением дискеты позволяет записать заезд. Присвойте новому файлу имя и запишите **SAVE**. При желании просмотреть гонку снова, выберите трассу, на которой ранее была проведена эта запись, нужное название файла и запустите «пленку» **LOAD. DELETE** — стереть информацию (запись в редактуре не подлежит, так что сохранить вы можете целиком только весь заезд).

Выход из режима **REPLAY — ESC**.

**LEAVE** — покинуть предсезонное тестирование и вернуться в основное меню.

## SINGLE RACE

Гонка по полному сценарию официальных соревнований, но только на одной из трасс, отобранной по вашему желанию.

Выбрав эту опцию и трек, вы попадаете в меню одиночной гонки. Многое здесь уже знакомо.

**REPLAY** — режим повтора.

**GARAGE** — технические манипуляции с автомобилем.

Далее идут режимы, соответствующие сюжету.

**PRACTICE** — начало соревновательного цикла.

Будем считать, что с автомобилем и управлением вы уже хорошо знакомы. Таким образом, основная задача практики — знакомство с конкретной трассой. Вы должны постараться запомнить особенно сложные повороты, ближайшие к ним ориентиры, участки наибольшей трудности, подъезды к **PITSTOP** и другие характерные



особенности трека. В дальнейшем на ознакомление времени уже не будет. Главным для вас станут скорость и управление автомобилем.

Лимит времени практически неограничен. Прервать режим и выйти в меню можно кнопкой **ESC**, после чего вам предложат либо **RESUME PRACTICING** покататься еще, либо следующий этап соревнования **NEXTSESSION**. Выбрав его, вы попадете в очередной, еще более важный, чем практика, режим.

**QUALIFY** — квалификационный заезд.

От него зависит, какое место вы займете на старте будущей гонки. Чем лучше вы покажете время, тем больше соперников в начале гонки будут у вас за спиной. В этом случае конечный успех будет зависеть только от вашего мастерства. Вариантов зачета квалификационного времени существует несколько:

— **10 MINUTE OPEN SESSION: BEST LAP** — в течение 10 минут вы пытаетесь показать максимально быстрое время, а в зачет пойдет самый лучший круг;

— **4 LAPS: AVERAGE SPEED** — вы проходите четыре зачетных круга. Результат засчитывается по средней скорости, показанной на трассе;

— **2 LAPS: BEST LAP** — проезжаете всего два круга. В зачет идет лучший.

Вы выезжаете из бокса и разгоняетесь в течение первого круга. После прохождения линии старта, по отмашке зеленым флагом, начинается зачетная езда. В левом верхнем углу экрана появляется следующая информация: ваше прозвище, порядковый номер автомобиля и скорость, которую вы развили при разгоне. После того, как будет пройден предпоследний круг, отмашка белым флагом подскажет, что у вас осталась еще одна попытка. Клетчатый черно-белый флаг — конец зачетной гонки.

На табло покажут вашу лучшую скорость и место **P...**, которое вы заняли в результате квалификационного заезда.

Затем вы попадете в таблицу расстановки гонщиков на старте будущей основной гонки.

**WARMUP** — предстартовая раскатка.

Этот этап вполне можно пропустить, так как и автомобиль, и трасса вам теперь хорошо знакомы. Впрочем, если у вас много свободного времени...

**RACE** — венец сюжета — зачетная гонка.

Вы занимаете место согласно квалификации. (Если **QUALIFY** была пропущена — ваш номер последний, не обессудьте).

После старта вы разгоняетесь в течение одного круга. Главное в этот момент — не опередить тех, кто лучше прошел квалифика-

цию. В противном случае вы нарушите правила, машина остановится на некоторое время, а наверстать упущенное будет очень не просто! Придерживайтесь на предварительном круге скорости **100 MPH** и на «хвосте» предыдущего болида пересекайте линию старта. С отмашки зеленого флага — полный газ. Далее — все как обычно, круг за кругом, пока белый флаг не оповестит вас о последнем. Окончание гонки — клетчатый флаг. На табло в левом верхнем углу экрана по завершении очередного круга будет появляться следующая информация:

- ваше прозвище;
- место, которое вы занимаете в настоящий момент **P...**
- количество оставшихся кругов **L...**
- средняя скорость на круге;
- время отставания от лидера или, в случае, если вы возглавили гонку, опережения ближайшего преследователя.

По ходу борьбы, если вы не очень испортили автомобиль различными модернизациями в **GARAGE**, проблем с управлением у вас не будет.

При заезде в режиме **NO CAR DAMAGE** вполне можно потолкаться. Эффект от таких действий при умелом выравнивании машины почти всегда положительный. Но остерегайтесь заносов и полной остановки болида. Пока вы будете выкручивать и разгоняться, соперники умчатся далеко вперед. На виражах прижимайтесь к внутренней бровке: во-первых, вы сэкономите время, во-вторых, лучше проскользнуть по траве, чем врубиться в бетонное ограждение. Если гонка проходит в режиме **CAR DAMAGE**, будьте чрезвычайно осторожны. Ни о каком толкании и авариях не может быть и речи. Машины очень нежные и при одном-двух столкновениях колеса из круглых превратятся в квадратные и возникнет масса проблем. (Если вы вообще не покинете трассу, что более, чем вероятно.)

Увлечшись преследованием соперников, не упускайте из вида дорожную разметку. Это позволит вам не врезаться в торец стены, отделяющей **PITSTOP** от трассы. Предупреждающая линия — желтая.

Если гонка длинная, следите за показаниями уровня топлива и состояния колес (**F2**). При необходимости заезжайте к своим механикам для оказания машине техпомощи.

Используя ручную коробку передач, следите за оборотами двигателя, не «спалите» мотор.

Если вы идете с большим опережением, будьте внимательны — круги короткие, и впереди могут оказаться безнадежно отставшие машины. Не столкнитесь на радостях.

Победа фиксируется замечательной надписью: **YOU WON!** и красочным чествованием победителя. Затем вы попадете в итоговую таблицу **INDY FINAL**, где сможете насладиться результатом и посмотреть, на сколько обогнали своих конкурентов. (Не забудьте записать в **REPLAY** победный заезд, чтобы было, чем похвастать перед друзьями).

## CHAMPIONSHIP SEASON

Здесь вы имеете возможность принять участие в регулярном сезоне «**INDY CAR**», выступив последовательно на всех шестнадцати трассах. Выбрав этот режим, вы попадете в меню:

- **CONTINUE SEASON** — продолжить начатый ранее чемпионат;
- **NEW SEASON** — открыть новый сезон.

Далее следует список всех участников чемпионата (количество гонщиков, их мастерство, характеристики вашего болида, режимы управления — все это и многое другое должно быть предварительно выставлено вами в основном игровом меню опциями **CARS** и **OPTIONS**, см. выше).

Дальнейшие действия абсолютно ничем не отличаются от режима **SINGLE RACE**, только в чемпионате каждая очередная гонка называется **RACE WEEKEND**. В остальном — все то же: **GARAGE**, **PRACTICE**, **QUALIFY**, **WARMUP** (если хотите) и, наконец, **RACE** — первая зачетная гонка чемпионата.

С самого начала вас ждут тяжелейшие испытания — австралийская трасса — одна из наиболее тяжелых. Длинные круги, необычайно узкие и извилистые улочки — все это не даст вам возможность развить приличную скорость. А уж автомобилю достанется... Ваше счастье, что выбрали **NO CAR DAMAGE...**

Когда этот кошмар закончится (со взмаха клетчатого флага), нажмите **ESC** и посмотрите безрадостную итоговую таблицу заезда. Затем — **DONE** и **LEAVE**.

Теперь вашему вниманию предложат **CURRENT SEASON STANDINGS**.

В этой таблице указано количество очков, полученных гонщиками в первой гонке. Впоследствии, после прохождения каждой следующей трассы, эти очки будут увеличиваться и, в зависимости от их количества, пилоты будут занимать соответствующие места в **CURRENT STANDINGS**.

Для того, чтобы продолжить чемпионат, в меню сезонов выберите **CONTINUE SEASON**, и турнир продолжится со следующего этапа. (Запись текущего состояния в «Indycar» происходит автоматически по окончании очередной зачетной гонки **RACE**. Таким образом, проводить параллельно два чемпионата нельзя.)

После прохождения всех шестнадцати трасс мир узнает очередного чемпиона.

Игра очень красивая, треки исключительно разнообразные. Здесь есть все: и запутанные лабиринты узких городских улочек, и стандартные треки — овалы, с большими скоростными участками, и пальмы, и кактусы, и пустынные барханы, и современные супербилдинги и многое-многое другое. Все сделано очень стильно.

Советуем в процессе заезда на эти красоты обращать как можно меньше внимания. После очередного столкновения можно легко потерять ориентировку и продолжить гонку в обратном направлении, (программой предусмотрен и такой вариант). Можно даже к финишу приехать с другой стороны, вот только победы этот тактический прием не принесет.

Так что, не надо экспериментировать и будьте внимательны на трассах.

В заключении, несколько слов о режиме парной игры по модему.

## 2 — PLAYER RACE

**DIAL** — номер телефона вашего противника.

**ANSWER** — ожидание ответа.

**SETUP** — настройка модема, где необходимо сделать правильный выбор по следующим позициям:

- **COM PORT** — установка COM-порта;
- **IRQ** — выбор IRQ;
- **MODEM (DIRECT CONNECT)** — соединение;
- **INITSTRING** — инициализация;
- **DIAL PREFIX** — префикс набора;
- **DIAL SUFFIX** — суффикс набора.

**HANG UP** — начало работы.

Клавиши управления (по умолчанию):

**LEFT** — поворот влево;

**RIGHT** — поворот вправо;

**UP** — газ;

**DOWN** — тормоз;

**SPACE** — реверс;

: и ; — настройка точности рулевого управления;

- и + — настройка точности работы коробки передач;

[ и ] — изменение углов антикрыльев;

**F1** — вывод на экран информации о месте расположения вашего болида и ближайших гонщиков впереди и сзади;

**F2** — смена режимов работы дисплея на панели управления;

**F5** — включение/выключение изображения рисунка на ограждении трассы;

**F6** — включение/выключение изображения строений и пейзажа вдоль трека и рисунков на них;

**F8** — включение/выключение дальнего горизонта;

**F9** — включение/выключение изображения зрителей на трибунах;

**P** — пауза в игре.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Indycar Racing

Год: 1993/94

Фирма: Papyrus Publishing, Inc.

Размер архива: 7,2 Mb

Размер на диске: 23,3 Mb

Игроков: 1 и по модему

Управление: клавиатура, джойстик,  
мышь

# IRON ASSAULT

До недавнего времени итальянская фирма «Graffiti» была мало известна любителям компьютерных игр в нашей стране. Трудно даже припомнить какую-нибудь программу, дошедшую до российского рынка.

Тем более удивительно, насколько мощным получился прорыв итальянцев в достаточно замкнутую индустрию компьютерных развлечений, погоду в которой обычно делают полтора — два десятка всемирно известных «китов».

Но боевые бронированные машины от «Graffiti» в 1994 г. смогли пробить дорогу и занять достойное место в ряду себе подобных. Действительно, симуляторов боевых роботов за последнее время было сделано предостаточно. Признанной классикой стали такие программы, как «Mechwarrior», «Ultrabots» и «Metaltech: Earth-seige», о которой мы подробно рассказали в предыдущей книге.

«Iron Assault» ни в коем случае не копирует ни одну из вышеперечисленных игр. Общим остается только основной принцип организации программы — ведение боевых действий на чрезвычайно обширном пространстве при помощи громадных стальных роботов, изнутри управляемых человеком. Что касается остального — и графика, и структура игры, и система управления, все это реализовано по-своему и ни на что не похоже.

Внешнее впечатление от игры замечательное. Роботы выглядят гораздо более реальными, чем даже в «Metaltech». Это и не удивительно, так как машины для «Iron Assault» не рисовали, а снимали сделанные модели (несколько десятков) на видео. Готовые изображения затем обсчитывались и переносились в игру в своем первоизданном виде. Управление бронированными монстрами тоже не выходит за рамки здравого смысла. В нем нет ничего лишнего, случайного. Все просто и по делу. Самым тщательным образом продуманы и различные игровые режимы, начиная от выполнения одиночных миссий различной степени сложности, и заканчивая глобальными кампаниями, проводимыми одновременно на нескольких континентах. Создатели программы позаботились даже о модном варианте ведения боевых действий.

А теперь обо всем по порядку.

## Краткий экскурс в историю

Последние десятилетия двадцатого века были периодом изменений. Коммунизм в странах восточного блока приказал долго жить, Америка вновь восстановила свою последовательную изоляционистскую политику, развивающиеся страны отчаянно пытались

выжить перед лицом экологических проблем и нищеты. Политическая нестабильность была повсеместной.

В этой анархии гражданских междоусобиц росла организованная преступность. В середине XXI века уже не было демократических правительств, а хорошо организованные криминальные операции стали отличным бизнесом во всем мире.

Огромные синдикаты были безжалостны в защите своих территорий и сохраняли контроль силой, страхом и деньгами.

К 2070-м годам в мире не осталось ни одного участка территории, до которого так или иначе не добрались эти конгломераты. Они создавали своих собственных «надсмотрщиков», нейтрализовывали полицейские силы и контролировали всю торговлю. Синдикаты создавали огромных роботов, которые были хорошо вооружены разнообразным оружием. Именно при помощи этих роботов, синдикаты, управляемые одной Корпорацией, оставались практически неприкасаемыми.

Но в 2080 году они перешли черту... Рабочие на испанской химической фабрике устроили забастовку, и Корпорация расстреляла их. Этот инцидент привел к восстанию. Люди всего мира поняли наконец, что они живут под диктаторской властью уже целых восемьдесят лет. И борьба с Корпорацией началась.

В 2082 году небольшие отряды повстанческих сил начали появляться в разных районах земного шара. Они были плохо вооружены, но начали объединяться. В результате, к 2084 году по всему миру распространилось неплохо организованное движение Сопrotивления. Однако эти бунтари оснащены были по-прежнему более чем бедно из-за отсутствия, прежде всего, финансов. Поэтому, против роботов Корпорации шансов бороться у них не было.

Тем не менее, используя некоторые противоречия между различными синдикатами, повстанцы смогли получить деньги и начали модернизировать свои вооруженные силы.

В 2085 Сопrotивление смогло создать глобальную компьютерную сеть **WORLD NET**. Используя ее, лидеры повстанцев смогли управлять всеми своими боевыми подразделениями, атакуя силы синдикатов в наиболее удобных местах и в самое подходящее время.

При помощи этой сети информация о новейших технологиях дошла до ученых Сопrotивления, находившихся до сих пор в «научной» изоляции. Медленно, но верно используя полученные данные, талант ученых и собственные производственные мощности, повстанцы подняли уровень своей техники на высоту, с которой стало возможно на равных сражаться с врагом.

Наконец, в 2090 году они создали своих собственных боевых роботов, и война сразу перешла на качественно новый уровень.

Сейчас 2094 год, и силы Сопротивления владеют большим арсеналом боевых машин. На службе состоят опытные солдаты, а разведка дает подробную информацию о всех действиях синдиката. Подошло время для последней атаки — решающей битвы за нашу планету.

Борьба будет тяжелой, но повстанцы дождались во всех отношениях подходящего момента и должны победить. Если это случится, люди получат долгожданную свободу. Если нет, — Земля будет порабощена навечно.

В мире «Iron Assault» вы — пилот боевого робота, призванный помочь повстанцам победить могучий синдикат. Тактические стороны игры развиты также хорошо, как и аркадные. На поздних уровнях вам будет нужно самому расставлять боевые машины и следить не только за своими действиями, но и за поведением всего отряда. По ходу битвы у вас будет появляться все более мощное оружие. Вы будете уже самостоятельно планировать боевые миссии с тем, чтобы выполнить их успешно.

Цель игры — уничтожение корпораций. Пилотируя собственные машины и удачно командуя союзными силами, вы должны истребить противника. Его базы разбросаны по всей планете, и вам нужно уничтожить каждую из них, если вы хотите вернуть миру подлинную демократию.

По ходу развития событий, вы обнаружите некоторые слабости синдикатов и должны будете правильно их использовать, применяя новые технологии, разрабатываемые вашими учеными.

После загрузки вы оказываетесь в основном меню программы, где:

**START GAME** — начало игры;

**VIEW INTRO** — красочный видеосюжет, рассказывающий краткую предысторию событий, участником которых вы собираетесь стать;

**CHANGE OPTIONS** — настройка некоторых основных параметров игры:

— **MUSIC** — включение/выключение музыки;

— **SOUND FX** — включение/выключение спецэффектов;

— **HANGAR SEQ** — включение/выключение режима последовательной анимации в ангаре;

— **DEATH SEQ** — включение/выключение анимации при гибели в бою;

— **TO MAIN MENU** — возврат в основное меню игры;

**TO DOS** — выход в DOS.



## Быстрый старт, мгновенное начало игры

- В основном меню выберите **START GAME**.
- Создайте нового пилота (**NEW**) или выберите одного из уже существующих (**RESUME**).
- Теперь вы видите вашу базу. Перемещайте курсор мыши на дверь до тех пор, пока не появится надпись: **CORRIDOR**, и щелкните левой кнопкой мыши.
- Выберите дверь с надписью **SIM**.
- Нажмите **NORMAL MISSION**.
- Пометьте территорию, на которой хотите играть:
  - DESERT** — пустыня;
  - ANTARCTIC** — Антарктида;
  - MOUNTAIN** — горы;
  - CITY** — город.
- Теперь вы вошли в симулятор боя. Все, что вы здесь сделаете, не отразится на общих результатах вашей службы, так как это тренировочный режим, цель которого — набрать максимальное количество очков за уничтоженные в бою цели.

## Основной журнал

Каждый раз, когда вы будете начинать играть в «Iron Assault», вы будете видеть этот экран. Отсюда вы воспроизводите игру, или «строите» нового героя.

## Новый игрок

Чтобы добавить свое имя в списке солдат:

- щелкните мышью на одно из имен в листе;
- выберите **NEW**;
- кнопкой **DELETE** удалите предыдущее имя из рамки внизу слева и введите с клавиатуры свое собственное. **ENTER** — подтвердить замену;
- то же самое проделайте с прозвищем (**CALLSIGN**);
- выберите **RESUME**, чтобы в дальнейшем использовать только что созданный персонаж.

## Игровой статус

Рядом с именем каждого солдата находится строчка под названием **MIS**. В ней показано, сколько миссий было успешно выполнено и, через дробь, в каком количестве сражений вообще участвовал тот или иной пилот.

Правее находится код статуса солдата.

**АСТ** — активный. После выполнения очередной задачи игрок вернулся живым и его можно использовать в дальнейшем.

**DES** — проигравший. Ваш статус проигравшего определяется вашим рангом и выполненными миссиями:

— **PILOT** — вы проиграли игру не выполнив цель, состоящую из не менее двух успешно проведенных миссий;

— **CAPTAIN** — вы проиграли игру, не выполнив основную цель, состоящую из не менее, чем четырех успешных заданий;

— **COLONEL** (полковник) — вы проиграли. Враг уничтожил все ваши американские базы;

— **GENERAL** — вы проиграли. Все базы повстанцев на каждом из четырех континентов уничтожены.

Проигравший может быть восстановлен в игре, но начнет карьеру с самого начала последнего, достигнутого им, ранга. Все новое оружие, построенное за то время, пока он воевал в последнем звании, исчезнет.

**MIA** — пропавший без вести. Этот игрок выбрал в игровом меню опцию **SURRENDER** (сдаться). Он может быть восстановлен и быть активным с последней миссии, которую успешно выполнил.

**KIA** — убитый по ходу миссии. Этот игрок был убит, но опять же, может быть восстановлен. В данном случае он начнет с последней выполненной миссии.

**WON** — вы закончили игру. Этого игрока, естественно, восстановить нельзя, да в этом и нет необходимости.

## Основное меню на вашей базе

После того, как игра загрузится, вы увидите этот экран. Здесь вы можете выбрать очередную миссию, вооружить вашу машину, узнать о передвижениях противника и прочих изменениях в стане врага, сыграть в тренировочном режиме, начать реальную боевую миссию или просто выйти из игры.

**W.NET (THE WORLD NET COMPUTER)** — это ваша связь со всеми остальными силами повстанцев. Именно здесь вы выбираете миссию, вооружаетесь и узнаете свежие данные о противнике.

**LOG. Закрытый шкаф** — щелкнув туда, вы увидите ваш послужной список. Здесь фиксируется полная информация о всех предыдущих миссиях. **EXIT** возвратит вас на командный пункт, в основное меню базы.

**EXIT. Кровать** — это мгновенный выход в DOS.

**CORRIDOR. Закрытая дверь** — за ней находятся помещения, из которых вы можете начать тренировку или боевую миссию.

## THE WORLD NET COMPUTER

Это ваша связь со всем остальным миром.

Отсюда вы можете:

- узнать цель своей миссии;
- увидеть информацию об активности врага в районе будущего боя;
- проанализировать карту боевых действий;
- выбрать машины, которыми собираетесь управлять;
- выбрать вооружение для них.

Вы не можете начать реальную миссию до тех пор, пока не пообщаетесь с **W.NET**. Ваше первое действие — опция **MISSION** в компьютере.

## MISSION

Выберите ее, чтобы узнать содержимое задания. Войдя в эту секцию, вы увидите три опции: **TERRITORY**, **ARMAMENTS** и **EXIT**. Чтобы покинуть этот режим и вернуться на командный пункт базы, щелкните **EXIT**.

— **TERRITORY**.

Вверху в правой части экрана вы увидите карту района, в котором будет проходить миссия. Блоки на ней символизируют пустые здания. Затемненные блоки заняты врагом. Если вы щелкните на них левой кнопкой мыши, получите дополнительную информацию. Чтобы переместить карту, щелкните правой кнопкой мыши на одном из ее краев.

Если вы хотите получить информацию об активности врага на данной территории, используйте опцию **REPORT**. Вы увидите видеоизображение противника, его штаба или того и другого одновременно.

Слева на экране находится боевой приказ — задание на данную миссию и информация о тех целях, которые необходимо уничтожить в первую очередь.

— **ARMAMENTS** (Снаряжение).

По ходу игры ваши ученые будут создавать новые более мощные машины и оружие. Вам нужно осуществить правильный выбор, чтобы закончить миссию успешно. Поэтому, сначала ознакомьтесь с вашим заданием и решите, что в первую очередь понадобится для его выполнения, а уже затем входите в **ARMAMENTS**.

Чтобы выбрать робота, нажмите **CHOOSE**. Вы увидите изображение своей машины вместе с ее техническими характеристиками, где:

**MODEL** — общая характеристика робота (легкий и т.д.);

**RADAR** — дальность обнаружения радаром целей противника;

**MAX. SPEED** — максимально возможная развиваемая скорость;

**ARMOUR** — толщина брони и используемый сплав;

**PROPULSION** — используемый двигатель.

В начале у вас есть только два выбора: **D/03 WALKER** или **DOGGY AA/U2**.

**WALKER** несколько медленней, но у него более мощная радарная система. Обратите на данные особое внимание. В некоторых миссиях вам понадобятся тяжелые, мощные вооруженные машины, а в других нужна будет прежде всего скорость. Чтобы поменять робота, щелкните на его название на панели **UNITS** или используйте вертикальную шкалу перемещений. Сделав выбор, нажмите **EXIT**.

Вы можете вооружить машину тем оружием, которое предпочитаете. По ходу игры будут становиться доступными все более мощные ракеты, но в начале у вас есть только три модели ракет и пушка. Из этого и нужно выбирать. Для того, чтобы сделать замену, щелкните на изображение ракет в левом углу экрана. С помощью появившегося перечня, выберите оружие, которое вам по вкусу. Ориентируйтесь на следующие характеристики:

**GUIDANCE** — способ наведения (**DIRECT** — неуправляемое, **IMAGE REC** — самонаводящееся);

**DAMAGE** — разрушительная мощь;

**RECHARGE** — скорость перезарядки;

**SPEED** — скорость полета;

**RANGE** — дистанция прицельной стрельбы;

**PACKAGE** — количество в боекомплекте.

На первых моделях можно установить два типа ракет и одну пятиствольную пушку. **EXIT** — установка всех систем на машину.

— **SQUADRON** (Отряд).

На более позднем уровне под вашим руководством будет целый отряд из нескольких машин. Вы сможете выбрать, кого хотите взять себе в напарники, исходя из способностей каждого пилота. Каждая база предложит для выбора шесть разновидностей машин.

Чтобы познакомиться с характеристиками всех пилотов, используйте опцию **CHANGE**. Покинуть экран — **EXIT**.

## NEWS

Это второй основной режим в **W.NET**. Командование повстанцев держит вас информированным о всех новостях, происходящих в мире. Полезно перед каждой миссией заглядывать в этот раздел компьютерной сети. Там вы можете узнать о новых вражеских открытиях в области вооружений и о том, что можете встретить на своем пути. Каждая очередная миссия в игре может содержать определенный «предмет», который станет доступен только в том случае, если миссия будет выполнена.

## Стратегия

«Iron Assault» — это игра стратегии в той же степени, как и действия. Играя тактическую игру, вы можете быстро захватить вражеские базы и получить командование над всеми континентами. В центре экрана вы видите стратегическую карту континента, на котором в настоящее время находитесь.

Ключевые иконы на карте:

- **красные** — вражеские база;
- **зеленые** — повстанцев;
- базы, окруженные **светло-красным квадратом**, повреждены. Атакуйте их, чтобы добить окончательно;
- базы, окруженные **темно-красным**, атакуемы в данный момент;
- **GENERATORS** (генераторы). Вырабатывают энергию для фабрик. Разрушайте их, чтобы замедлить производства синдикатами оружия;
- **FACTORIES** (фабрики). Производят машины и распространяют их по складам и базам. Уничтожайте их, чтобы уменьшить вражеский защитный и атакующий потенциал;
- **DEPOTS** (склады). Хранят и распространяют машины. Атакуйте их, чтобы не допустить поставку новых роботов к вражеским базам;
- **BASES** (базы). Начинают атаковать, только когда у них достаточно машин. Чтобы не дать базам перейти в состояние готовности, уничтожайте фабрики и склады;

— **ALLIED BASES** (союзные базы). Должны защищаться вами, чтобы получить над континентом контроль.

Пиктограммы контролирования в режиме карты:

Слева на карте есть набор пиктограмм, при помощи которых можно получить информацию. Сверху вниз:

— **LOCATION** — расположение каждой цели;

— **TYPE** — тип цели: база, склад или фабрика;

— **PRODUCTION** — производственная ориентация цели: энергия оружия или робота;

— **DEFENSE** — защитные свойства цели, представленные числом отрядов. Чем выше защитные способности, тем больше машин там находится, и тем сложнее будет ее уничтожить;

— **DAMAGE** — статус повреждений. Если уровень постоянно низок, она не может быть высокопроизводительной и не в состоянии хорошо защищаться.

После того, как вы достигли ранга **GENERAL**, вы можете перемещаться по всем четырем континентам. Чтобы вести боевые действия в этом случае успешно, вам нужно хорошо расположить свои машины.

Чтобы перейти на другой континент, щелкните на кнопку **TRANSFER** и подтвердите это **YES**.

Тактическая игра будет доступна вам, только когда вы дослужитесь до высших офицерских чинов, а пока довольствуйтесь званием простого пилота.

Закончив выбор и установки в режиме **W.NET**, выходите в дверь **CORRIDOR**. Справа будут два входа:

— **SIM** — бой в тренировочном режиме;

— **ROOM** — возврат на командный пункт, к компьютеру.

Тоннель впереди будет доступен (появится панель **MISSION**) только в том случае, если вы предварительно ознакомились с миссией, выбрали робота и оружие. За поворотом вас ждет ваша боевая машина, а с ней и начало очередного задания. Посмотрев несколько вставных видеороликов, вы оказываетесь в кабине пилота в готовности №1.

Только теперь вы получаете реальный контроль над своей машиной. Для начала опробуйте все системы и приналовьте к режимам управления данного робота, потому что умелое использование его технических и боевых качеств очень поможет вам в бою.

Управление может осуществляться с клавиатуры, мышью или джойстиком. Для этого нужно выбрать одну из этих опций в **SETUP**.

## КОНТРОЛЬ С КЛАВИАТУРЫ

### Движение и оружие

**1** — смещение робота влево без разворота.

**3** — смещение вправо без разворота.

**4** (курсор **LEFT**) — поворот налево.

**6** (курсор **RIGHT**) — поворот направо.

**8** (курсор **UP**) — движение вперед с постоянным набором скорости (удерживая клавишу).

**2** (курсор **DOWN**) — постепенное замедление вплоть до полной остановки, а также **REVERSE** — движение задним ходом.

**7** — поворот башни влево.

**8** — поворот башни вправо.

(Цифры означают номера кнопок на клавиатуре **Keypad**.)

- — поднять прицел вверх.

+ — опустить прицел вниз.

\* — вернуть прицел и башню в центральное исходное положение.

**SPACE** — огонь из готового к стрельбе, выбранного в настоящий момент оружия.

**ENTER** — захват цели перед стрельбой вашей системой наведения (появится красный квадрат).

**BACKSPACE** — смена готового к бою оружия.

### Бортовые системы

**F1** — радар:

— **1** — масштаб 1x1;

— **2** — масштаб 1x2;

— **3** — масштаб 1x4;

— **4** — масштаб 1x8.

**F2** — карта — сканнер.

**F3** — посмотреть состояние:

— **1** — общее;

— **2** — двигателя;

— **3** — вооружения;

— **4** — систем наблюдения.

**F4** — определение типа цели и ее характеристик после захвата вашей системой наведения до пуска ракет.

**F5** — контрмеры в бою:

— **1** — **ЕСМ** (электронная защита);

— **2** — противоракетная;

— **3** — инфракрасное видение;

— **4** — невидимость для радаров.

**F6** — посмотреть на других роботов отряда:

— **1** — первый;

— **2** — второй

— **3** — третий.

**F7** — осмотр интересующих вас предметов перед тем, как поднять их на борт.

**F8** — цели миссии (общее количество и уничтоженные).

**F9** — вид назад.

**F10** — закончить миссию.

**U** — переключение вида с верхнего кокпита на нижний и наоборот.

**TAB** — поменять текущий монитор.

**М** — карта, где:

— **ESC** — выход из режима карты;

— **PGUP** — подняться по карте вверх;

— **PGDN** — опуститься по карте вниз.

**N** — посмотреть точки прохождения.

При управлении мышью, передвижение робота осуществляется в соответствии с движением манипулятора. Но есть и особенности:

— смещение влево без поворота — правая кнопка и влево;

— смещение вправо без поворота — правая кнопка и вправо;

— стрельба — нажатие левой кнопки.

Остальные функции также выполняются с клавиатуры.

## КОКПИТ

В ходе боя вы наблюдаете за окружающей обстановкой через лобовое стекло башни робота, находясь в пятидесяти футах над



землей. Вокруг смотрового экрана находится большое количество кнопок и дисплеев — радар, статус, цели, виды с различных камер и так далее.

Кокпит каждого робота состоит из двух уровней — верхнего и нижнего. Вы переключаетесь между ними кнопкой **U**. Находясь в верхнем кокпите, вы получаете лучший обзор, но там меньше мониторов. В нижнем обзор хуже, но мониторов и дисплеев гораздо больше.

## СИСТЕМЫ РОБОТА

Роботы загружены различными системами высочайших технологий, которые делают машину сильнее и всячески облегчают вам существование.

### **RADAR — F1.**

Функционирует только вне зданий. Внутри его использовать невозможно. Способности радарной системы зависят от типа машины, которую вы используете в бою. Роботы на радаре выглядят как маленькие точки, цвет которых говорит об их принадлежности. Вертикальная полоса на радаре показывает количество обнаруженных машин:

- **красные** — цели, захваченные вашей системой наведения;
- **желтые** — вражеские цели;
- **синие** — нейтральные объекты;
- **зеленые** — ваши напарники (не уничтожьте их).

### **MAP/SCANNER — F2.**

Бортовая карта показывает малую часть того, что вас окружает. Однако на ней вы видите только себя и остальных ваших соратников. Другие объекты надо смотреть при помощи радара. Бортовая карта показывает только небольшой фрагмент полной. Сканнер работает только внутри зданий, являясь своеобразным небольшим радаром. Машины на нем обозначены точками:

- **красная** — ваш робот;
- **желтая** — вражеский;
- **зеленая** — нейтральный;
- **коричневая** — разрушенные роботы.

### **STATUS — F3.**

После обстрела вражескими ракетами, ваша машина получает повреждения. Чем их больше, тем быстрее выходит из строя бортовое оборудование. И так до тех пор, пока ваш робот вообще не развалится. При помощи дисплея **STATUS** можно посмотреть данные о вашей машине.

— **1 — GENERAL** — наиболее общая информация об основных системах (в процентах от начального состояния):

**ENG** — двигатель;

**WEAP** — оружие;

**VIS** — системы наблюдения.

— **2 — ENGINE** — повреждения различных систем, от которых зависит передвижение робота:

**MAIN** — состояние всей двигательной части машины;

**AUXILIARY** — система поворота башни;

**HYDRAULIC** — выход из строя гидравлических систем и, как следствие, вибрация и уменьшение «послушности» при управлении.

— **3 — WEAPONS** — показывает, насколько хороши ваши боевые системы. Если они в порядке — надписи зеленого цвета, если повреждены — красного. На дисплее показано также количество оставшихся ракет для каждой ракетной установки и снарядов к пушке.

— **4 — VISIONICS** — здесь вы увидите сведения о состоянии:

**H.U.D. (HEAD UP DISPLAY)** — электронных разметок на лобовом стекле, показывающих курс, осуществляющих точное прицеливание и так далее;

**LOCK** — системы ракетного наведения;

**COMMS** — системы связи. Если она вышла из строя, вы не сможете связаться с пилотами других машин отряда.

#### **TARGETING SYSTEM — F4.**

Когда вы захватили системой наведения вражескую цель, на дисплее вы видите данные по ее идентификации. Показан силуэт машины, дано ее название. Если есть повреждения, они обозначены красным цветом. Тяжелые — темно-красным. Справа приводится перечень вражеских систем вооружения, установленных на атакуемом вами роботе.

#### **COUNTER MEASURES — F5.**

Это взгляд на защитные системы машины. Один из лучших способов выжить в бою — вообще избегать обнаружения. Однако если вас заметили, эти системы помогут выжить.

— **1 — ECM (ELECTRONIC COUNTER MEASURES)** — с ее помощью отыскиваются и уничтожаются вражеские ракеты, выпущенные где-либо.

— **2 — ANTI-MISSILE** — действует также против любых ракет, разрушая их.

— **3 — IMAGE INTENSIFIER** — когда вы входите на некоторые вражеские базы, можете оказаться почти в полной темноте, не позволяющей ни успешно маневрировать, ни своевременно обнаруживать врагов. Для того, чтобы продолжить выполнение задачи, включите систему инфракрасного наблюдения.

— **4 — STEALTH** — этот режим делает вас практически невидимым для вражеских радаров. Лучше всего систему «невидимости» применять в режиме полного электронного молчания (с отключенной картой, радаром, **ECM** и **ANTI-MISSILE**).

### **SQUAD CAMERA VIEWS — F6.**

Эта система позволяет переключать видеокамеры для того, чтобы наблюдать за действиями ваших спутников:

- **1** — первый напарник;
- **2** — второй;
- **3** — третий.

Переключая эти кнопки, вы можете посмотреть на ход боя с их бортовых камер.

### **BAY CONTROL — F7.**

На поздних миссиях вы сможете забирать объекты с вражеских баз. Найдя предмет, используйте дисплей, проверяя, что именно вы нашли. Для того, чтобы поднять интересующую вас вещь, приближайтесь к ней очень медленно, до тех пор, пока не окажетесь прямо над объектом. При этом он будет автоматически поднят в трюм вашей машины.

### **MISSION OBJECTIVES — F8.**

Указывает на объекты, которые необходимо уничтожить в ходе боя или забрать с собой.

Верхняя строка — ваша основная цель, следующие — дополнительные.

Цифровые данные означают: слева — количество уничтоженных (поднятых) целей в настоящий момент; справа — общее число в задании.

Если миссия выполнена, на дисплее **MISSION OBJECTIVES** появится надпись: **ACH**. Зеленый цвет означает, что вы подняли предмет, красный — уничтожили.

### **REAR VIEW — F9.**

Это вид сзади из кабины пилота вашего робота. Используйте его, чтобы посмотреть, что происходит у вас за спиной.

### **END MISSION — F10.**

Если вы полностью выполнили задание или ваша машина сильно повреждена, нажмите эту кнопку, и летающий транспорт под-

держки поднимет вас и унесет с места боя. Если вы находитесь внутри здания, сделать это, естественно, не удастся. Если вы нажали **F10** по ошибке или просто передумали, быстро нажмите еще раз. Это отменит команду.

Переключение между кокпитами — **U**.

Переключайте виды в зависимости от боевой ситуации. Помните, что нижний кокпит — ваш основной боевой центр управления огнем, а верхний лучше использовать для осуществления движения.

Поменять текущий монитор — **TAB**.

Когда вы находитесь в нижнем кокпите, у вас перед глазами много мониторов. Нажимая **TAB**, вы «прокручиваете» их все, имея возможность получить практически одновременно максимум дополнительной информации. Активируемый монитор засвечивается зеленой линией, располагающейся в его нижней части. Один и тот же дисплей не может быть поставлен на два различных экрана.

## КАРТА — M

Вы ее можете использовать, только находясь вне зданий. Она даст детальное изображение всего пейзажа. Также карту можно использовать, чтобы контролировать действия своих подчиненных. На карте рядом с вами видны ромбики, обозначающие других роботов вашего отряда (если вы выполняете задание не в одиночку). Номер внутри ромбика обозначает номер машины. Если икона окрашена в желтый цвет, значит система связи данного робота повреждена.

— **WAY POINT** (точка маршрута).

Вы можете контролировать движение ваших машин, указывая точки следования, к которым они должны двигаться. Чтобы поставить на карте нужную точку, щелкните курсором на одну из кнопок, обозначенных номерами **1...6**. Затем переведите курсор на карту в нужное вам место и вновь нажмите на клавишу мыши. Появившаяся надпись **W1, W2** и так далее является тем местом, куда после отдачи конкретного приказа отправится ваша команда.

— Перемещение по карте.

Чтобы передвигаться по карте вверх и вниз, используйте две большие кнопки с красными стрелками вверх экрана, над картой.

— **INFO**.

Выберите один из роботов вашего отряда и, используя данную кнопку справа от карты, посмотрите, в каком состоянии он находится.

— **UNIT 1, 2, 3** и «.».

Клавиши с цифрами **1, 2, 3** и точкой означают номера машин, с которыми вы хотите вступить в контакт. Выберите нужную вам

в соответствии с номером или все сразу, нажав на кнопку с желтой точкой.

После этого вы получаете возможность в режиме карты отдавать команды своим подчиненным.

Шесть кнопок, расположенных ниже меню выбора машин, позволяют контролировать движения и действия всех роботов отряда.

**BREAK FROM ME** (первая кнопка сверху) — приказывает вашим партнерам двигаться по направлению от вас.

**GROUP WITH ME** (вторая сверху) — приблизиться к вам.

**ATTACK MY TARGET** (третья сверху) — приказывает атаковать цель, захваченную вашей системой наведения.

**ATTACK EVERYBODY** (первая снизу) — приказывает вашим пилотам разрушать все, что попадет в их поле зрения.

**GUARD** (вторая снизу) — приказывает остановиться и на этом месте занять оборону.

**GOTO CURRENT WAY POINT** (третья снизу) — приказывает двигаться к очередной (по номеру) точке маршрута **WAY POINT**. Дойдя до нужного места, ваш напарник остановится, автоматически перейдя в режим **GUARD**.

— **UNIT** — этот дисплей, справа в нижнем углу, показывает координаты выбранной машины.

— **WAY P** — этот дисплей, расположенный еще ниже, выдает точные координаты выбранной точки маршрута.

— **EXIT**.

Для того, чтобы покинуть режим карты, используйте клавишу вверх слева или кнопку **ESC**.

Находясь в боевом режиме, вы можете выйти в игровое меню, нажав **ESC**, где можете изменить некоторые параметры программы (из-за недостаточной производительности вашего компьютера).

— **FLOOR** — включение/выключение изображения земли.

— **SMALL PIX** — включение/выключение режима точной детализации.

— **MUSIC** — включение/выключение музыки.

— **SOUND FX** — включение/выключение спецэффектов.

— **SPEECH** — включение/выключение режима звучащих речевых сообщений.

— **RETURN TO GAME** — вернуться в игру (то же, нажав **ESC**).

— **SURRENDER** — прервать эту миссию.

— **BACK TO DOS** — выход в DOS.

## Смотровой дисплей вашего робота (HEAD UP DISPLAY)

Вы видите окружающую обстановку сквозь **H.U.D**, который включает в себя некоторые весьма полезные индикаторы, в чем вы сразу же убедитесь, если в бою они будут разрушены.

**COMPASS** — находится сверху посередине. Красной стрелкой на зеленом кольце он показывает направление, в которое повернута башня робота. Желтым цветом по краям отмечен сектор максимального обзора.

**COORDINATES** — используйте данные дисплея координат вместе с картой, чтобы уточнять ваше месторасположение.

**ARROR LOCATOR** — рядом с координатами вы увидите две стрелки. Они наведены либо в сторону противника, который захвачен вашей системой наведения, либо в сторону ближайшей **WAY POINT**.

**CROSSHAIR** — прицел. Когда в вашем поле зрения оказывается вражеская машина, используйте прицел, чтобы нацеливать ваши пушку или ракету. Различных противников надо поражать разными средствами. В зависимости от выбранного к бою оружия, вид прицела меняется, как и степень вероятности попадания:

— **прицел пушки**. В обычном состоянии — четыре желтых индикатора, сходящихся к центру. Краснеют при появлении врага на недостижимой для прицельного выстрела дистанции и зеленеют, когда цель оказывается в радиусе действия;

— **ракетный прицел**. В обычном состоянии — зеленого цвета. Желтеет и краснеет, когда цель находится на недоступном расстоянии, желтеет и зеленеет, когда дистанция позволяет открыть огонь;

— **прицел самостоятельно наведенных ракет**. Обычно — желтый. Когда наводите его на цель, дополнительный прицел появляется посередине. Если он красный, — цель вне радиуса, если зеленый — в радиусе.

**WEAPON** — оружие.

В левой части **H.U.D** расположен индикатор выбранного оружия. Самое важное — датчик перезарядки, который показывает, сколько энергии использует ваша пушка.

Следующее — это расположение оружия на вашей машине, его наименование и количество оставшихся выстрелов. Когда оружие перезаряжается, это показано желтым цветом. Если надпись зеленого цвета — данный вид можно использовать. Если боеприпасы расстреляны, данное оружие будет вам недоступно, а **H.U.D** автоматически выберет к бою следующее.

**STATUS** — чтобы быстро оценить состояние вашей машины, взгляните ниже табло выбора оружия. Надпись **ALL RIGHT** свидетельствует о том, что «все системы корабля работают нормально». Если что-то не в порядке, красным цветом загорается соответствующая подпись с процентом полученных увечий.

**LOCKED ENEMY** — нацеливание на неприятеля.

Когда вы захватили системой наведения робот противника, его синее изображение появляется сверху справа **H.U.D.** Там же указана модель робота и расстояние до него. (Хорошо, если при этом вы помните радиус действия ваших ракет.) Зеленый цвет показывает, что враг находится в отличном состоянии, желтый — что он поврежден, а красный — почти разрушен.

**ALIED PILOT** — пилоты-напарники.

Когда один из них связывается с вами, его портрет появляется в окне справа **H.U.D.** Все, что он говорит, дублируется в виде текста в нижней части экрана.

**HEAD ROTATION** — поворот башни.

Внизу экрана находится индикатор поворота башни вашей машины. Когда красная стрелка в центре, разворот башни соответствует направлению движения.

**SPEED INDICATOR** — индикатор скорости.

Каждая машина имеет различную максимальную скорость и разное время разгона до максимума. Когда индикатор зеленого цвета, вы проходите над объектом, не разрушая его. Когда желтого — вы давите то, что находится у вас на пути. Когда вы включаете **REVERSE** и двигаетесь назад, перед цифровым значением скорости появляется минус.

Красный цвет шкалы означает, что скорость близка к максимальной.

**LED PANEL** — посередине **H.U.D** внизу экрана находятся индикаторы **LED**. Они означают следующее:

- **MIN** — в опасной близости от машины находится мина;
- **THR** — вы захвачены радаром вражеского робота;
- **LAU** — противник выпустил в вас простую ракету;
- **IR** — кто-то обстрелял вас самонаводящейся ракетой;
- **RAD** — на вас наведен радар поиска и уничтожения ракет;
- **TAK** — вы находитесь над объектом, который можно поднять в трюм;
- **EC** — включена противоракетная система **ELECTRONIC COUNTER MEASURES**;
- **AM** — включена система **ANTI-MISSILE**;

- **IR** (в нижнем ряду) — включен режим инфракрасного наблюдения;
- **ST** — включена система радарной «невидимости».

## SIMULATOR

Дальняя комната в коридоре базы. Это лучшее место, где от ваших ошибок не пострадают дорогостоящая машина и ценное оборудование.

Цель всех тренировочных миссий такая же, как и боевых — уничтожайте всех врагов. Вы обнаружите, что находитесь на вражеской территории с некоторым количеством боеприпасов и должны будете немедленно приняться за дело, так как в противном случае враг превратит вашу замечательную машину в груды гаек и бесполезных обломков.

Симулятор позволяет вам играть в четырех одиночных миссиях или четыре миссии по модему. Эти задания становятся, чем дальше, тем сложнее, и вы получаете все больше очков за уничтоженные вражеские машины.

**Симулятор с одним игроком** — чтобы играть миссию самому, выберите **SINGLE MISSION** из основного меню, а затем ту миссию, которую хотите пройти. Затем вы окажетесь в машине и, сразу же, в бою.

**Симулятор для двух игроков** — «Iron Assault» предназначен и для игры по модему двух соперников. Опция **HEAD TO HEAD** позволяет вам связаться с другим компьютером и поиграть с кем-нибудь в «кошки-мышки». Тип связи в меню выберите соответственно вашим техническим возможностям.

Используя модем, вы должны указать, какой задействован порт, Baud Rate и номер телефона другого игрока. (Нажав **ESC**, в любой момент можно вернуться в основное меню симулятора).

Если вы воспользуетесь для связи с другим компьютером **DIRECT LINK LEAD**, выберите сначала **SERIAL LINK** в меню **HEAD TO HEAD**. Затем укажите порт и Baud Rate. Чем он будет быстрее, тем веселее пойдет дальнейшая игра.

## Цели миссий

Мир «Iron Assault» состоит из четырех континентов, каждый со своей окружающей средой, пейзажами и вражескими силами. Вы должны быть особенно внимательны и искушены в управлении роботами, чтобы получить шанс освободить мир от власти Корпорации.

Ранние миссии происходят в городе будущего, с просторными улицами и изящными небоскребами. Позже вам придется



сражаться и в пустыне, и в Арктике. Умение использовать свое оружие стратегически, то есть рачительно и с умом, станет особенно важным на более поздних уровнях игры.

Во всех миссиях вы должны уничтожать всех врагов. В более поздних заданиях вам также надо будет обязательно подбирать некоторые объекты, скрытые в глубинах вражеских баз. Частое нахождение этих предметов становится вторичным заданием в миссии, но оно нисколько не менее важно, чем основная задача, потому что принесенные на вашу базу предметы станут впоследствии частью вашего собственного нового оружия, без которого в дальнейшем будет очень трудно.

## Некоторые советы

— Используйте самонаводящиеся ракеты. Это наилучший способ, чтобы уничтожить вражеские машины, но расходуйте их экономнее, так как обычно таких ракет в боекомплекте не очень много.

— Не слишком полагайтесь на свой радар. Очень часто вы сами увидите вражеские машины еще до того, как они появятся на его экране. Это даст вам время прицелиться и выстрелить самонаводящейся ракетой.

— При стрельбе следите за тем, чтобы дистанция до захваченного системой наведения врага соответствовала радиусу действия выбранного вами оружия.

— Не пренебрегайте нижним кокпитом. Вид на окружающую обстановку уменьшается, зато вы получите гораздо больше новой информации благодаря дополнительным мониторам.

— Если у вас закончатся боеприпасы, не отчаивайтесь. Многие, хотя и не все, противники могут быть разрушены, если вы их вульгарно затопчете.

— Если вы выполнили миссию, немедленно покиньте вражескую базу. Выходите на открытое пространство и вызывайте транспортное средство поддержки.

— Научитесь энергично вращать башней вашего робота. Это наиболее ценный маневр, который умеют делать машины. Он заключается в том, что вы, продолжая двигаться вперед, вращаете при этом башню слева направо и наоборот на полные 90 градусов, стреляя во все, что появляется в поле зрения. Без этого финта на поздних уровнях преодолеть сопротивление врага будет очень сложно. Применение данного маневра позволит уничтожить противника вдвое быстрее.

— Не надейтесь, что системы **ECM** и **ANTI-MISSILE** полностью защитят вас. Некоторый процент вражеских атак (порядка сорока) будет проходить. Кроме того, приведенные в действие, эти

системы выделяют излучение, благодаря которому противнику гораздо легче обнаружить вас на своем радаре.

— Если вы командуете отрядом, используйте карту, чтобы послать свою команду нужному пилоту. Если партнеры останутся без вашего постоянного присмотра, они быстро запутаются и погибнут. Берегите их, направленные умелой рукой, они окажут вам большую помощь.

И не давайте врагу загнать себя в угол. В этой игре практически нет безвыходных ситуаций. Все решается в итоге вашим мастерством и приобретенными навыками.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Iron Assault  
Год: 1994  
Фирма: Graffiti  
Размер на CD: 86 Mb  
Игроков: 1 или по модему  
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

# ISHAR—3: THE SEVEN GATES OF INFINITY

Не знаем, как вы, уважаемые читатели этой книги, а мы всегда считали сериал «Ishar» французской фирмы «Silmarils» бриллиантом в сокровищнице компьютерных ролевых игр. Занимая очень небольшой объем, они, тем не менее, отличаются просто потрясающей графикой и звуком, интересными сюжетами и большим игровым пространством. Это — образец ролевиков. Единственным недостатком «Ishar—2» и «Ishar—3» было отсутствие нефранкоязычных версий игры. Но теперь «Ishar—3» существует и на смеси английского с немецким (последний появляется в главном меню).

Что же отличает последнюю игру от «Ishar—2: Messengers of Doom» и «Ishar: Legend of the Fortress»? Звук, графика и реализм! Впрочем, «сильмариллы» всегда серьезно подходили к техническим сторонам своих игр. Что же касается «Ishar—3», — это одна из самых красивых RPG за всю историю существования жанра на компьютерах. Интерфейс — традиционный, пошаговый, и мы уже предчувствуем гнев любителей «виртуальных» RPG: «A Ravenloft? Ultima Underworld? Arena?». Но динамические ландшафты в трехмерном скроллинге крайне сложны для программирования, и у всех этих игр (равно как и у остальных, использующих такое изображение), при сближении любой предмет разваливается на фрагменты и лишь на расстоянии воспринимается «как надо».

С каждой новой игрой это расстояние уменьшается, в «Menzobertanzan», например, оно порядка трех-четырех «виртуальных» метров, но тем не менее ближе подходить не стоит. «Лицом к лицу лица не увидать», верно, но не на столько же! Поэтому дискретные игры будут превосходить по качеству изображения игры со скроллингом до тех пор, пока статичные изображения программируются легче, чем подвижные — то есть всегда. А среди всех пошаговых RPG «Ishar'ы» — самые красивые. Такие признанные (в том числе и за графику) игры, как «Lands of Lore» или «Might and Magic» не превосходят даже древний (1991 г.) «Ishar: Legend of the Fortress». А о втором и, тем более, третьем «Ishar'е» и речи не идет. Их графика — ultimate! Программисты словно хотят, чтобы мы забыли о четырех доступных направлениях. Вспомните, например, «Might and Magic». Дороги там идеально ровные, изгибающиеся под прямым углом. Лес — если взглянуть сбоку, будто ножом обрезан. В «Ishar'ax» все не так. В том же лесу из-за веток, корней, кочек, ям, муравейников часто сложно даже сообразить — можно ли пройти в соседнюю локацию. Практически нет дублированных картинок — каждый участок пейзажа индивидуален, каждое дерево или камень отличаются друг от друга. Все персонажи — оцифрованные видео-

изображения. Это касается и врагов — волков, леопардов, медведей или, например, вождя первобытного племени. Поражает разнообразие игры — вам придется побывать в богатых и бедных кварталах города, в северном лесу и в джунглях, в заснеженных горах и глухих подземельях. Воображение авторов дошло до того, что волки в бою, прыгнув на вас, оказываются за вашей спиной — уж сколько было в разных ролевиках этих северных зверей, и сколько они на вас раньше не прыгали, всегда отскакивали. А здесь все по уму.

Особо стоит отметить и звук — он соответствует графике. Бандиты кричат, гигантские стрекозы стрекочут, волки воют, скелеты стучат костями — это в бою. Звон мечей, стоны, грохот магических молний — это когда в дело вступаете вы. Средневековые мелодии, исполняемые волынкой, бой часов каждые 15 минут (игра проходит в режиме реального времени) — это в городе. Цикады, шум листьев, звуки леса — это на природе. Ловишь себя на мысли — а куда же еще ближе к «виртуальной» и даже к нашей родной реальности, чем все «иди-куда-хочешь» вместе взятые! Не верите — что ж, запустите «Ishar—3», и мы проверим вместе...

Для начала вам предложат нажать **DEL** для установки конфигурации игры. Затем последует интродукция, которая к сюжету не имеет особого отношения. Фабула проста: ваш старый (по второй части сериала) враг колдун Шандар, чей дух уцелел в Стране Теней, вернулся и готов заполучить новое тело — да не простое, а великого Бессмертного Дракона. Произойдет сие неприятное событие в момент слияния лун на небесах. В теле Дракона Шандар получит безграничную мощь и, главное, — бессмертие. Так как в настоящее время ваш враг бестелесен, вам до него не добраться, так что единственное, что может спасти мир — уничтожение дракона. Но... будучи бессмертным, он неуязвим в той же степени, в какой будет Шандар. К счастью, таковым Дракон являлся не всегда. А в момент Великого Слияния появляются разрывы в ткани пространства-времени, благодаря которым можно проникать в другие измерения, в будущее и в прошлое. Поразмыслив, Ваши герои решают, что единственный путь к успеху — это перебраться далеко в прошлое и убить дракона в ту эпоху, когда тот еще был обычным смертным Червем.

Суть такова — начав игру с 1—5 персонажами и, при желании, найдя недостающих в тавернах, вооружившись и подняв свое боевое умение, необходимо искать в городе Корен-Бахнир Ворота Бесконечности — семь штук (отсюда и название игры). Проходя через ворота и совершая в иных мирах и временах действия, ведущие к изменению настоящего и появлению других Ворот, необходимо добраться до дракона раньше, чем это сделает Шандар, а не то будет худо...

Итак, вы видите перед собой следующее меню (на немецком языке):

**SPEILSTAND LADEN** — загрузить отложенное состояние. Здесь вам предложат следующие опции:

- **ISHAR 3** — загрузить сохраненную игру;
- **ISHAR 1 ZU ISHAR 3** — начать игру, загрузив героев из **ISHAR**;
- **ISHAR 2 ZU ISHAR 3** — начать игру с героями из **ISHAR 2**;
- ZURUCK ZUM MENU** — вернуться в меню.

Если вы выбрали **ISHAR 1...** или **ISHAR 2...**, вам предложат ввести название игры или выйти клавишей **ESC**. При выборе **ISHAR 3** вы увидите список сохраненных игр и опцию **OTHER**, нажав которую, можно ввести название отсутствующего файла с клавиатуры.

**AUTOREN** — список авторов игры.

**SOUND: ON/OFF** — включение/выключение звуковых эффектов.

**MUSIK: ON/OFF** — включение/выключение музыки.

**GRUPPE ZUSAMMENSTELLEN** — создание своих персонажей.

**SPIEL BEGINNEN** — начать игру с одним, готовым изначально героем.

**SPIEL BEENDEN** — выход в DOS.

Если вы выбрали **SPIEL BEGINNEN**, то окажитесь в игре с одним героем — человеком Зубараном, воином по профессии, с мечом + 4 и 1300 золотых в кармане. Однако советуем начинать через **GRUPPE ZUSAMMENSTELLEN**, набрав себе пять человек. Меч все равно будет один на всех, зато у каждого персонажа полный карман золота, а главное — вы отберете себе героев по вкусу, и вам не придется носиться по всем кабакам Корен-Бахнира в поисках подходящих «подельников».

## Создание героев

Для начала вам предложат выбрать одно из пяти окон внизу — то, в котором появится портрет персонажа. После выбора вы увидите список из пяти рас:

**HUMAN** — человек;

**ELF** — эльф;

**DWARF** — гном;

**ORC** — орк;

**LIZARD-MAN** — человек-ящер.

В игру запрограммированы сложные отношения между разными расами. Имейте в виду, что эльфы и гномы не переносят орков

и ящеров, а также друг друга. После расы вам предстоит указать портрет героя. Кстати, людских портретов в игре 37, эльфийских — 9, гномьих — 6, орочьих — 5, а ящер только один. Выбор производится опциями со стрелками, после нахождения подходящей физиономии щелкните на **ОК**. Теперь — пора выбрать профессию. Всего их девять, но лишь Людям доступны все:

**PALADIN** — Паладин (Люди);

**WARRIOR** — Воин (Люди, Гномы, Орки, Ящеры);

**RANGER** — Бродяга (Люди, Гномы);

**BARBAR** — Варвар (Люди, Орки, Ящеры);

**THIE** — Вор (Люди);

**CLERK** — Жрец (Люди, Эльфы, Гномы);

**WIZARD** — Маг (Люди, Эльфы, Гномы);

**ARCHER** — Стрелок (Люди, Эльфы, Гномы);

**SPY** — Шпион (Люди, Эльфы).

Значения профессий будут растолкованы чуть позднее. Пока лишь отметим, что Ящеры и Орки способны только махать кулаками. Эльфы, наоборот, интеллигенты и до «шапочных разборок» не опускаются. Люди же универсальны, и только им доступны профессии Вора и Рыцаря.

После выбора профессии настанет время характеристик. Их пять:

**STREN** — сила (влияет на мощь атак);

**CONSTIT** — телосложение (влияет на жизнестойкость героя);

**AGILITY** — ловкость (на меткость атак и выстрелов, на защищенность);

**INTELLIGEN** — ум (на эффективность магии);

**WISDOM** — мудрость (на эффективность молитв).

Минимальные значения для всех параметров — единица, максимальные — 20. В начале у вас по единице всех характеристик и 57 баллов, которые вы распределяете по своему усмотрению. Рекомендуем Воинам и Варварам упираться на Силу, Бродягам и Стрелкам — на Силу и Ловкость, Рыцарям — на Силу и Мудрость, Шпионам и Ворам — на Ловкость, Жрецам — на Мудрость и Магам — на Ум. Телосложение должно быть не менее 10 при любой профессии. Для изменения параметра наведите на него курсор и нажимайте на + или на -. Когда число «свободных» баллов (**TOTAL**) будет равно нулю, если вы уверены в правильности выбора, жмите на **ОК**. Осталось ввести имя (до 8 знаков) — и персонаж готов. Таким образом создайте пятерых героев (советуем Воина, двух Рыцарей и двух Магов). Чтобы изменить готового героя, щелкните на его портрет. Появится список его

характеристик и опции **MODIFY** и **OK**. Выбрав первую, вы попадаете в следующее меню:

**CHANGE RACE** — изменить расу;

**CHANGE FACE** — изменить портрет;

**CHANGE CLASS** — изменить профессию;

**CHANGE NAME** — изменить имя;

**CHANGE ATTRB** — перераспределить характеристики;

**ERASE** — уничтожить персонаж;

**END** — вернуться в предыдущий режим.

## УМЕНИЯ

Их семь и познакомиться с ними можно по ходу игры:

**LOCK PICKING** — взлом замков;

**PERCEPTION** — способность чувствовать предметы;

**FIRST AID** — таланты к лечению;

**ONE-HANDED WEAPONS** — использование обычного оружия;

**TWO-HANDED WEAPONS** — использование двуручного оружия;

**THROWING WEAPONS** — использование метательного оружия;

**FIRING** — стрельба.

Профессия и является определяющим фактором для умений.

## Воин, Рыцарь, Варвар

**LOCK PICKING** — 20.

**PERCEPTION** — 20.

**FIRST AID** — 30.

**ONE-HANDED WEAPONS** — 77.

**TWO-HANDED WEAPONS** — 78.

**THROWING WEAPONS** — 70.

**FIRING** — 78.

## Вор, Шпион

**LOCK PICKING** — 70.

**PERCEPTION** — 40.

**FIRST AID** — 35.

**ONE-HANDED WEAPONS — 67.**

**TWO-HANDED WEAPONS — 70.**

**THROWING WEAPONS — 75.**

**FIRING — 69.**

## **Маг, Жрец**

**LOCK PICKING — 20.**

**PERCEPTION — 30.**

**FIRST AID — 70.**

**ONE-HANDED WEAPONS — 18.**

**TWO-HANDED WEAPONS — 14.**

**THROWING WEAPONS — 15.**

**FIRING — 13.**

## **Бродяга**

**LOCK PICKING — 30.**

**PERCEPTION — 70.**

**FIRST AID — 40.**

**ONE-HANDED WEAPONS — 65.**

**TWO-HANDED WEAPONS — 63.**

**THROWING WEAPONS — 62.**

**FIRING — 68.**

## **Стрелок**

**LOCK PICKING — 30.**

**PERCEPTION — 40.**

**FIRST AID — 45.**

**ONE-HANDED WEAPONS — 60.**

**TWO-HANDED WEAPONS — 63.**

**THROWING WEAPONS — 62.**

**FIRING — 80.**



## Другие характеристики

Первая из них — это Уровень (**LEVEL**), показатель «крутизны» персонажа. Чем он выше, тем больше у героя жизненных сил. Волшебники с ростом Уровня получают новые заклятья и совершенствуют старые. В начале игры всем членам вашего отряда выдается произвольный Уровень от 13 до 17.

От Опыта (**EXPERIENCE**) и зависит рост Уровня. Если быть точным — при достижении определенного значения этой величины Уровень повышается. Опыт начисляется за убитых врагов и за выполненные задания. В начале игры у всех героев Опыт равен 10000.

Жизненные Силы (**VITALITY**) — это основа существования героя. Вражеские атаки уменьшают их, и когда они доходят до нуля, персонаж гибнет. Жизнь восстанавливается заклятьями, помощью и сном. Верхнее ее значение зависит от телосложения героя и растет с ростом Уровня.

Физические Силы (**PHYSICAL**) — кондиция героя. В идеале она равна 100, но при нанесении ударов, а иногда и ходьбе, тает. Когда физические силы равны нулю — герой больше не может сражаться. Восстанавливаются они едой (одна еда в кабаке восстанавливает 50 единиц, один хлеб — 10).

Психические Силы (**PSYCHOLOGICAL**) — магическая энергия. Она необходима лишь владеющим магией (Маги, Жрецы, Рыцари) и тоже равна 100. При сотворении заклятий Психические Силы тают. Когда они доходят до нуля, герой больше не может колдовать. Повышается этот параметр сном. (Один раз отоспаться — восстановились 50 баллов).

Доверие (**COHESION**) — это просто мера, показывающая степень доверия героев друг к другу.

## ИГРА

Итак, отряд создан. Выберите **START GAME** и приступайте. Вы видите перед собой экран, разделенный на несколько частей. Вся верхнюю и среднюю его часть занимает окно с «видом из глаз» героев. Справа имеются несколько пиктограмм. Наконец, внизу вы видите портреты персонажей.

Над окном с видом имеется информационная строка. Справа в ней записано, сколько дней вы уже провели в пути (рядом с полумесяцем), а также текущее время (рядом с песочными часами). Слева находится опция **MAP**. Щелкнув на нее (или нажав **SPACE**), вы получаете доступ к карте Корен-Бахнира. Если же вы вне города, на месте опции имеется информация, в какое время вы попали (например, + 50 — на пятьдесят лет вперед, - 73 — на 73 года назад). Карта же там отсутствует.

Справа на экране имеются следующие пиктограммы (сверху вниз).

Первый ряд:

— **пиктограмма с дискетой** — работа с диском (**HOME** или **KEYPAD 7**). Здесь вы можете восстановить старую игру (**LOAD**), сохранить текущую (**SAVE**) или начать новую (**NEW**). Выбрав **LOAD** или **SAVE**, вы увидите список имеющихся файлов и опцию **OTHER** — в общем, как в **SPIELSTAND LADEN** главного меню. Выбрав же **NEW**, вы попадаете в само меню, покинув игру;

— **пиктограмма с решеткой** — расстановка участников отряда (**PGUP** или **KEYPAD 9**). Каждый из них изображен квадратом с номером. Чтобы переставить — щелкните на нужный квадрат, перетащите в выбранную ячейку и еще раз нажмите. В бою принимают участие только герои в переднем (не первом) ряду. Если они гибнут — дело за следующим рядом. Между этими пиктограммами находится компас, демонстрирующий, в какую сторону вы смотрите (**N** — север, **E** — восток, **S** — юг, **W** — запад).

Второй и третий ряды. Здесь расположены шесть икон передвижения (слева направо):

Второй ряд — поворот налево (**KEYPAD 4**);

— шаг вперед (**KEYPAD 5**, **KEYPAD 8**);

— поворот направо (**KEYPAD 6**).

Третий ряд — шаг влево (**END**, **KEYPAD 1**);

— шаг назад (**KEYPAD 2**);

— шаг вправо (**PGDN**, **KEYPAD 3**).

Этими опциями осуществляются все операции по перемещению в мире «Семи ворот».

Четвертый и пятый ряды — это иконы атаки персонажами врагов. Имеются в виду обычные удары имеющимся оружием, которое и появляется на этих иконах. Каждая из них помечена номером того члена отряда, которому принадлежит. В верхнем ряду иконы первого, третьего и пятого героев, во втором — второго и четвертого. После удара икона заштриховывается — атаковавший персонаж замахивается для следующего удара. Удобство в том, что не надо лихорадочно щелкать мышью во время боя — просто держите левую клавишу нажатой и водите курсором над пиктограммами. Кстати, эти опции дублируются на клавиатуре клавишами **F6...F10**.

Над портретом каждого героя имеются четыре опции:

— иконка **АСТ (F1...F5)**: действия с героями (слева направо) — рекрутирование персонажа, изгнание его из отряда, убийство героя, оказание первой помощи. Значение этих действий вы узнаете позже;

— иконка с полосками — здесь вы увидите **Физические (PHY)** и **Психические Силы (PSY)** героя, количество **Опыта (EXPE)** и его **финансовые возможности (GOLD)**;

— иконка с ячейками — щелкнув на нее, вы можете ознакомиться с тем, что находится в руках ваших персонажей, а также с наложенными на них заклинаниями (три ячейки в верхнем ряду);

— иконка с огоньком — операции с магией (если герой магией не владеет, на месте этой опции пустое место).

Под портретом вы видите шкалу жизни (**LIFE**) персонажа, его имя и номер. Щелкнув на имя, вы увидите его характеристики и предметы, которые он несет с собой. Итак...

В левой части экрана находится информация по герою. Вы видите его имя, профессию, расу, Уровень, Опыт, Жизненную Энергию, Физические и Психические Силы и взаимоотношения героев. Другие листы этого списка — перечень качеств и умений.

Справа вы видите героя и его «вещмешок» на девять предметов. Ниже имеются следующие опции:

**книжки со стрелками** — перелистывание списков характеристик;

**стрелка ко рту** — съесть/выпить что-либо;

**стрелка от глаза** — рассмотреть что-либо;

**мусорное ведро** — выбросить предмет;

**деньги** (с цифрой, показывающей их количество) — переход в режим работы с финансами:

— **расходящиеся стрелки** — поровну разделить деньги между членами отряда;

— **счетчик** — здесь вы набираете сумму для передачи кому-либо;

— **0** — обнулить счетчик;

— **ALL** — поставить всю сумму на счетчик;

— **стрелка** — передать набранные на счетчике деньги другому члену отряда или еще кому-либо (курсор примет форму монеты, и им надо щелкнуть на получателя).

Осмотр, поедание и выбрасывание чего-либо происходит следующим образом: вы берете предмет и щелкаете им на соответствующую опцию. При осмотре надпись-идентификация держится, пока вы удерживаете клавишу. Передача предмета другому персонажу осуществляется похожим образом: берете предмет, переносите на портрет получателя, нажимаете клавишу — и предмет переходит в его «вещмешок». Если же щелкнуть на имя — вы окажетесь в «вещмешке» получателя и сами сможете установить предмет туда, куда вам удобно.

# КЛАССИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТОВ

## Одежда и доспехи

Одеваются на тело. Качество доспехов определяется цифрой в скобках после названия. Самый лучший доспех из тех, что продаются в лавках: Доспех Правосудия (**ARMOR OF JUSTICE + 18, 62000 GOLD**). Кроме того, вам обязательно понадобятся меха (**FUR**). Они никак не защищают от стали, зато спасают от холода. На одном из этапов игры они вам здорово пригодятся...

## Шлемы

Они, во-первых, защищают, а во-вторых, скрывают лица. Вам понадобится это их свойство, когда возникнет необходимость изображать из женщин королевских стражников. А лучший шлем — Шлем Правосудия (**HELMET OF JUSTICE + 7, 16000 или 20000 GOLD**). Одеваются на голову.

## Щиты

Тоже несут две функции — защищать и занимать одну руку, лишая возможности орудовать двуручным оружием и метательными приспособлениями, а также двумя обычными орудиями убийства. Впрочем, от стрельбок в игре толку немного, двуручное оружие требует слишком много времени на замахах, а держать по мечу в каждой руке — значит очень быстро терять физические силы. Лучший из продающихся щитов — Щит Хаоса (**SHIELD OF CHAOS + 6, 15000 GOLD**).

## Обычное оружие

С ним все ясно, им надо драться, положив в руку (или в обе руки). Лучшее оружие — Магический Меч (**MAGIC SWORD + 15, 16000 GOLD**). По ходу игры вы найдете кое-что и получше — Меч Хаоса (**LIVE CHAOS SWORD + 20**). Однако, он, к сожалению, наличествует в одном экземпляре и подходит не всем героям. Например, наш Рыцарь орудовал им без проблем, а вот Воин, видимо, махал неловко и каждый раз, нанося удар, задевал себя и терял по 20 жизненных очков... Но это так, к слову. И еще. Представители многих профессий в принципе неспособны носить то или иное оружие. Например, у Жрецов принципиальное отвращение к клинковому оружию. Это, кстати, касается и доспехов. Некоторые (хотя и не все) Маги, например, не могут носить тяжелые доспехи. Это, видимо, зависит от их силы.

## Двуручное оружие

Оно, к сожалению, занимает обе руки и лишает вас возможности носить щит. Оно много мощнее обычного, но требует больше времени на замах. Лучшее — Огненная Алебарда (**FIRE AXE + 30**).

## Метательное оружие и приспособления

Что касается оружия, мы знаем лишь метательные кинжалы. Они кладутся в руку. При «ударе» появляется прицел в виде стрелы, которую надо навести на врага и щелкнуть. С приспособлениями, лучшее из которых — арбалет (**CROSSBOW + 9**) — примерно так же, с разницей, что они занимают обе руки и требуют боеприпасов — стрел, которых один герой может иметь не более 20. И стрелы, и метательные кинжалы после броска исчезают.

## Ключи

Их используют для открывания дверей. Возьмите ключ, выйдите из «вещмешка» в игру и щелкните на замочную скважину. Если ключ подходит — дверь откроется.

## Хлеб

Съев его, вы повышаете на 10 единиц свои физические силы.

## Настойки

Служат для смешивания в магическом флаконе (**MIGIC FLASK**) с целью последующего применения.

## КОРЕН-БАХНИР

Этот город разделен на две части — бедную и богатую. Богатый квартал находится посередине, его единственный вход охраняется. В Корен-Бахнире есть пятнадцать таверн, множество оружейных и прочих лавок, театр, библиотека и дворец. Все эти заведения отмечаются на карте после того, как вы туда заходите.

**Таверны** — синяя стрелка вправо-вверх.

**Лавки** — красная стрелка влево-вниз.

**Другие заведения** — бело-зеленая стрелка влево-вверх.

**Персонажи** — зеленая стрелка вправо-вниз.

**Прочее** — желтая стрелка вправо-вверх.

По ходу игры ваши действия в прошлом будут изменять настоящее — будут появляться и исчезать улицы, возникать сады. На карте это не отразится.

В самих заведениях вы увидите следующие вещи и сможете предпринять такие действия.

## Таверны

Кроме **EXIT** справа, вы увидите опции **LISTEN**, **EAT**, **SLEEP**, и **RECRUIT**.

**LISTEN** — обычно здесь вы сможете услышать что-либо интересное, но иногда бывает по-другому. Например, когда вы первый раз выбираете эту опцию в таверне «**THE HEARTH**», появляется мужик и предлагает вам работу — донести посылку до музыканта в кабаке «**THE NOISY LYRA**». Если вы сделаете это, то получатель заплатит вам некоторую сумму.

**EAT** — перекусить, за деньги, естественно. Цены бывают разные, но дешевле 500 золотых ничего нет. После выбора этой опции вам предложат подтвердить ее, а затем у вас восстановятся 50 единиц Физической Энергии.

**SLEEP** — поспать. Сон занимает восемь часов и восстанавливает 50 единиц Психической Энергии, а также немного Жизненных Сил и Физической Энергии.

**RECRUIT** — рекрутирование героя. Оно возможно, только если отряд не полон (менее пяти человек). Вы увидите портреты героев. Щелкнув на один из них, посмотрите его характеристики. Щелчок на **OK** — подтверждение выбора, на **CANCEL** — отмена. После подтверждения вы увидите реакцию членов отряда на кандидата в напарники:

— **FOR** — за;

— **AGAINST** — против.

Если **AGAINST** больше, чем **FOR**, то вам придется искать другого кандидата. А если все-таки новичок принят, с противниками его прихода у него отношения уже испорчены. В основном это выражается в нежелании лечить друг друга.

## Лавки

Они бывают двух видов. Вывеска с наковальной означает, что здесь торгуют оружием или доспехами. В лавках с вывеской-флаконом продаются хлеб, веревки, разные настойки и, иногда, тоже доспехи. Войдя в лавку, вы увидите стеллаж с товаром и опцию **EXIT** — выход. Для покупки щелкните на нужный предмет, перенесите его к герою-покупателю и щелкните на его портрет или на имя — как при передаче предметов. Если у этого покупателя есть деньги, он получит предмет.

Для продажи чего-либо войдите в «вещмешок» героя, возьмите нужную вещь и шелкните ею на продавца. Он предложит вам цену, ваше дело — принять ее (**ОК**) или отказаться (**EXIT**).

## Банк

Здесь вы можете положить деньги под проценты. Имейте в виду, что в банке держат не более 50 тысяч монет, поэтому кладите 40—45 тысяч и регулярно снимайте проценты.

Вы можете также сдать им что-либо на хранение — до семи предметов.

**SAFE** — положить предмет на хранение.

**DEPOSIT** — положить деньги на счет.

**WITHDRAWAL** — снять деньги со счета.

Предметы, положенные на хранение, отображаются внизу основного игрового окна.

И еще. Таверны работают круглосуточно. Лавки, банк, библиотека и дворец открыты только в светлое время (с 6 утра до 22 вечера), а театр — только ночью (с 22 вечера до 6 утра).

Обратите внимание: в бедном городе вывески лавок и кабаков расположены над дверьми, а в богатом — напротив них, через улицу.

## ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ

Речь идет об опциях **АСТ**. Как уже выше сказано, здесь четыре режима (слева направо).

## Рекрутирование героя

Если шелкнуть на эту иконку, а затем курсором-пальцем на другого персонажа, он может присоединиться к отряду, если тот не полон. Впрочем, персонажей, которых можно прихватить с собой, очень мало.

## Увольнение

Процесс, обратный предыдущему. Шелкните пальцем на кандидата в изгнанники, и если друзей у него не больше, чем врагов, ему придется отправиться восвояси.

## Убийство

На случай, если кого-то просто необходимо убрать, а остальные герои за него руками и ногами. К сожалению, может случиться

так, что убитый прихватит с собой еще двух-трех героев. Это характерно для Магов, например.

## Медпомощь

Позволяет чуть-чуть подлечить раненого героя. К сожалению, слишком «чуть-чуть». К тому же, получается не всегда. Если персонажи враждуют, они откажутся лечить друг друга.

## МАГИЯ

Здесь применяется распространенная система «баллов Магической Энергии». Отличие состоит в том, что эта Магическая Энергия в данном случае называется Психическими Силами, и они не растут со временем, а всегда находятся в пределах 100. Всего имеется 18 заклятий у Магов и примерно столько же у Жрецов. Рыцари владеют лишь двумя заклятиями Жрецов, среди них важнейшее — Исцеление. Из главных заклинаний Магов отметим Огненный Шар, Плающую Руку и Горящий Поток — нацеленные боевые заклинания, действующие на одного врага (с наведением прицела), а также Молнию с Огненной Стеной — автоматически выстреливающие заклятия, поражающие всех врагов. Заклинание Небесной Спирали стоит всех Жреческих — оно отправляет героев в другое измерение, где те восстанавливают все динамические характеристики. Пребывание в этом измерении, к сожалению, полностью лишает Психических Сил самого Мага, поэтому стоит использовать эти чары, когда этих Сил совсем мало — на результате это не отражается.

## ПЕРВЫЕ ШАГИ

Вы появляетесь в Корен-Бахнуре в 10 утра. Перед вами — человек в синей мантии. Это ваш «шеф» из другого измерения. Он предложит найти астронома Тифуса Мернита (**TYPHUS MERNITH**), упомянет, что тот любит лимонный ликер (**LIME LIQUOR**) и покажет его дом на карте. Купите ликер в ближайшей лавке и идите в богатую часть города. Мужик с клыками требует 1000 монет за вход. На самом деле 1000 ему мало, но вы можете его наказать. Дело в том, что в «Ishar'ax» нейтральные персонажи не считают магические атаки «наездом». Если напасть на этого урода — у вас возникнут проблемы, а вот если шарахнуть Огненным Шаром, то он рассыплется в пыль, а стражники вас не тронут.

Найдите астронома (на севере богатого квартала) и дайте ему ликер. Он даст вам колоду карт и пошлет к магу Матеру Фудиусу (**MATHER FUDIUS**), показав на карте города его местожительство (в юго-восточном углу карты). Идите туда, дверь будет закрыта, а рядом — письмо от Эрха Молтуса (**ERKH MOLTUS**) — ученика Фудиуса. Из письма вы поймете,



что Молтус в таверне «Серебрянный Волк» (**«THE SILVER WOLF»**). Она неподалеку к северу. Выберите там **LISTEN** и увидите Молтуса. Он попросит вас накормить его. Согласитесь и щелкните на опцию **EAT**, а затем вновь на **LISTEN**. Молтус поблагодарит вас и попросит отвести его к Фудиусу. Согласитесь. Дойдя до Фудиуса, отказывайтесь уйти, а когда Фудиус большими буквами скажет: **OUT!** — дайте ему колоду карт. Он вмиг подберет, расскажет вам все о вашем задании и предложит подождать появления первых ворот. Согласитесь и ворота тотчас же появятся. Идите в них (могут запросить пароль).

Вы в лесу на 73 года в прошлом. Идите сначала на юг, потом на восток. Если встретите медведя — вы на верном пути. Найдите енота. Это волшебник Грим Дахилим (**GREEM DAHILIM**). Он даст вам письмо. Вернитесь и покажите его Фудиусу. Тот откроет вам список ингредиентов антидота и даст ключ от своего дома, указав его на карте (юго-западный угол бедного города). Идите туда и возьмите Магический Флакон, а также ожерелье. Купите в лавке две настойки высушенной омелы (**DRIED MISTLETOE**), два флакона саламандрового масла (**SALAMANDER OIL**) и флакон крысиных мозгов (**RAT BRAIN**). Плехните все это в магическую бутылку и идите в таверну **«THE BIG TROFFER»**. Там выберите **LISTEN** — получите бутылку келонийского порошка (**KELONIA POWDER**) — последний ингредиент. Суньте его туда же и идите к Дахилиму. Дайте ему выпить, он превратится в человека и даст вам на память сильмарилловскую свастику.

Дождитесь ночи и идите в театр. Там будет запрошен пароль, а затем вы увидите внука Мага — Гулиара Дахилима (**GULIAR DAHILIM**). Дайте ему свастику, и он покажет место, где между двумя и тремя часами ночи появляются вторые ворота. Они пересылают в джунгли — как в прошлое, так и в будущее по очереди. В прошлом найдите синий алмаз и убейте вождя дикарей. В будущем — осколок метеорита и упоминавшийся ранее Меч Хаоса.

Теперь вернитесь в город и вновь увидите своего шефа. Он скажет, что настоящее изменилось — появился сквер в богатом городе (на юге) и улица в бедном (на северо-западе). Идите в сквер и увидите метеорит. Положите на него найденный осколок, и появятся третьи ворота, ведущие в горы в прошлое.

Купите героям меховые накидки и идите туда. На северо-западе будет странная машина. Вставьте в нее кристалл и возвращайтесь. Идите на новую улицу и там найдете четвертые ворота. Входите в них после полуночи — окажетесь в будущем в подземелье. Вынесите оттуда ключ и девушку по имени Тина (**THINA**). Идите в ближайшую таверну, ложитесь спать — вам приснится Дахилим и покажет, где хранится форма солдат. Оденьте ее, женщинам нацепите шлемы и идите во дворец. Там снимите с Тины шлем и берите Золтара (**ZOLTAR**) с собой. Теперь в первые ворота. Там Тина и Золтар покинут вас. Вернитесь, возьмите у Фудиуса кристалл и идите вновь в горы, теперь уже в будущее. Найдите

машину и вставьте кристалл, также найдите волшебный пояс и оденьте его. Идите вновь в первые ворота, попадете в будущее на 50 лет, найдите сына Золтара и Тины. Он даст вам ключ. Идите в четвертые ворота до полуночи, войдите и окажетесь почти на 10 тысяч лет в прошлом. Откройте ключом решетку... И это еще далеко не конец.

Впрочем, игра настолько хороша, что попробуйте завершить приключения самостоятельно...

## ПАРОЛИ

WORD	LINE	PAGE	
3	1	16	UNE
1	2	19	ON
5	2	18	NOM
2	2	15	VOUS
3	2	14	CASES
4	2	13	SUR
1	2	20	SEULE
5	2	16	SONT
1	3	14	ACTIVE
3	1	11	OR
2	3	15	EST
2	3	21	SORTS

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Ishar—3: The Seven Gates of Infinity  
 Год: 1994  
 Фирма: Silmarils  
 Размер архива: 5,5 Mb  
 Размер на диске: 5,8  
 Игроков: 1  
 Управление: клавиатура, мышь

# JUNGLE STRIKE

В 1995 г. фирма «Gremlin Interactive» с благословения «Electronic Arts» выпустила продолжение ставшей очень популярной на PC игры «Desert Strike. Return to the Gulf» (См. описание во втором томе «Энциклопедии»). Новый проект, имевший до сих пор хождение только на игровых приставках, давно ожидался фанатами первой игры. И вот, наконец, свершилось... «Jungle Strike» во всем своем блеске засверкал на IBM'овских мониторах.

Поскольку обе программы построены на одной и той же игровой платформе, между ними, естественно, есть много общего. Идентичны и система управления вертолетом в бою, и опции основного меню, и набор «горячих» кнопок.

И, все-таки, назвать эти игры абсолютными близнецами нельзя.

А почему, — мы попытаемся объяснить в этой статье.

Новая история начинается следующим образом. Где-то в Тихом океане происходит ядерный взрыв. Казалось бы, ничего уж такого особенного в этом нет. Раньше некоторые страны частенько «поигрывали ядерными мускулами» для того, чтобы испытать новые системы вооружения (это так они говорили), а на самом деле — просто попутать потенциального противника. Но дальше тупой демонстрации силы после 1945 г. дело не доходило.

Но в этой истории что-то не так. Ощущение грядущих неприятностей усиливается. И не напрасно. Из разговора двух симпатичных молодых людей мы узнаем, что этот взрыв не имеет никакого отношения к плановым ядерным испытаниям военных. Речь идет о сговоре между двумя, судя по всему, крупными террористическими группировками. Одна из них владеет некоторым ядерным потенциалом, который в течение трех суток должен быть отправлен другой группировке. Конечная цель этой затеи — ни много, ни мало — взорвать Вашингтон, чтобы отучить американцев совать нос в чужие деловые операции (почему-то сразу кажется, да так оно и есть на самом деле, что речь идет о торговле наркотиками).

Тем временем телевидение прерывает свои передачи экстренным сообщением о взрыве у побережья Южной Америки, который уничтожил целый остров и нанес ущерб всей прилегающей к нему территории. Особо отмечается то, что ответственность за произведенные ядерные безобразия никто на себя не взял.

А в это время в вашем кабинете происходит пренеприятный разговор. Происшествие всех встревожило. Соответствующие, как у нас принято говорить, «силовые структуры» приведены в состояние повышенной боевой готовности.

Хорошо хоть, что система слежения и оповещения у американцев работает на уровне (спасибо Конгрессу, что не урезал вложения в космическую программу). Иначе как бы еще вы, Президент и его разведслужбы, смогли так быстро докопаться до сути происходящего?

А секрет прост — спутник-шпион не только записал на пленку подслушанный разговор двух неизвестных, но и сумел сфотографировать их лица. Кто же они, те таинственные незнакомцы, та сладкая парочка? Карлос Ортега, влиятельный южно-американский кокаиновый барон. В его распоряжении находится огромная частная армия, освободившая его недавно из флоридской тюрьмы. Много хороших парней полегло, чтобы его туда посадить, да все, как видно, напрасно. А его собеседник, тот, у кого как раз и находится сегодня ядерное оружие, никто иной, как ибн-Килбаба, сын безумца-генерала из первой серии игры («Desert Strike»). Судя по всему, дело папы живет и побеждает. Сыночек тоже пошел по кривой террористической дорожке, но даже дальше — он еще более безжалостен, чем его папаша (поистине, возможности человеческие неисчерпаемы).

Так что противники у вас серьезные и настроены они очень круто.

А как, кстати, у нас обстоят дела с планом? Нет, не с тем, которого хватает в избытке у Ортеги, а с военным, настоящим? Действительно, план есть, и неплохой... Все очень просто. Сначала нужно уничтожить всех террористов ибн-Килбабы, буквально наводнивших светлый город Вашингтон. Затем, когда президентский кортеж поедет к Белому Дому, — обеспечить его безопасность. И, наконец, третье — отловить побольше людей ибн-Килбабы. Многие из них знают, где в джунглях находится крепость Карлоса Ортеги. Кстати, не надо путать, Карлос не имеет никакого отношения к Даниэлю Ортеге, никарагуанскому президенту. И не имел никогда, даже когда тот был еще в оппозиции.

Поскольку кроме вас доверить выполнение этой операции некому, Президент снова обращается к вам. Это и неудивительно — свежи еще в памяти благодарной нации ваши исторические победы в пустыне. Правда, теперь управлять придется не старым добрым «Apache», а новой, более современной машиной «Super Comanche Attack Chopper». Но никаких неудобств из-за этого вы не испытаете.

Итак, переходим к самой игре.

Основное игровое меню выглядит следующим образом.

**CHOOSE YOUR CO-PILOT** — выберите второго пилота, вашего напарника. Это необычайно важный подготовительный момент игры. Так же, как и в первой части, «Desert Strike», вы только управляете вертолетом и нажимаете на кнопки ведения огня. Точное прицеливание при этом осуществляет именно ваш напарник. Конечно, если вы подлетаете к цели задом, он, будь

даже семи пядей во лбу, все равно промажет. Но мы надеемся, что такую неординарную тактику боя вы будете применять не часто. А это значит, что у хорошего стрелка будет много возможностей показать свое мастерство в полном блеске.

Помимо огня, **СО-PILOT** отвечает за работу лебедки. Чем уверенней он будет подцеплять крюком баки с горючим и контейнеры с боеприпасами, тем больше у вас останется шансов выжить в этой кровавой мясорубке. Поверьте, наматывать круг за кругом в тщетных попытках зацепить флакон с керосином (и все это под ураганным террористическим огнем), задача неблагодарная и смертельно опасная. Так что, подбирая себе напарника, ориентируйтесь и на это умение. Помните также о том, что не вы, а он будет бегать вверх-вниз по веревочной лестнице, прыгать и отлавливать потенциальных кандидатов в пленники.

Вам предлагается на выбор пять партнеров. Точнее, в начале игры всего два, так как остальные числятся пропавшими без вести. К сожалению, именно они и наиболее сильны. Но что делать, если по воле создателей игры эта троица пока вам недоступна.

Как говорится, на безрыбье и рак — рыба.

— **Майк Сиерра**. Кличка «Мистер 3-Д». Он очень молод. Так и пахнет академией. Что касается боевых качеств, они весьма своеобразны. С одной стороны — при помощи лебедки может вытащить косточку из оливки. С другой — не способен застрелить даже белого тюленя на черном фоне.

— **Скотт Антонио**. Прозвище «Его». Самый собранный из всех. Невоенная жизнь для него не существует. Ничего не хочет. Одинаково средне управляется и с пушкой, и с лебедкой. Всегда готов к бою и никогда не спит. (Последнее, между прочим, настораживает. А не заснет ли он в критический момент, уронив голову на гашетку? Да нет, начальство говорит, что не должен. Поверим.)

— Недоступный пока **Грант Фостер** по кличке «Faceman». Немного горяч при стрельбе, зато управляется с лебедкой настолько хладнокровно, что запросто может заморозить даже бивачный костер. К сожалению, видели его в последний раз далеко, аж на побережье Южной Америки (не там ли, где хозяйничает незабвенный и обреченный на мучительную смерть от вашей руки Ортега?).

— **Розалинда Д.** Кличка «Уничтожительница». Хорошая девочка, судя по прозвищу. Она выносливый и негнибемый пилот. Упорна и настойчива. Хороша во всем, кроме того, что у нее очень дрожат руки при прицеливании. Последний раз о ней слышали где-то в джунглях.

— **Феннел** по прозвищу «Дикий Билл». В этой тусовке он, безусловно, лучший. Жаль, что встретиться нам суждено не скоро.

Много хорошего мы могли бы наворотить вместе. Билл — лучший стрелок, а лебедкой пользуется так же хорошо, как и лассо (уж в этом, судя по его ковбойской шляпе, он знает толк). Феннелу хорошо известны законы, и ему ничего не стоит их нарушить.

Поскольку свобода выбора у вас ограничена, возьмите одного напарника из первых двух и возвращайтесь к меню игры.

**CONFIGURE GAME OPTIONS** — произведите настройку основных параметров. Особых наворотов здесь нет. Все как в первой серии.

— **DEFINE KEYS** — очень удобные клавиши:

**LEFT** — разворот влево;

**RIGHT** — разворот вправо;

**UP** — движение вперед;

**DOWN** — движение назад;

**LEFTCTRL** + курсоры **LEFT/RIGHT** — смещение машины влево/вправо;

**C** — пулемет;

**X** — средние ракеты «Hydra»;

**Z** — мощные ракеты «Hellfire».

Если зачем-то хотите их изменить (чтобы затруднить себе жизнь, не иначе) — пожалуйста. Правая кнопка в меню перераспределения управления пуста, экспериментируйте себе на погибель...

Помимо этих кнопок, в игре есть еще несколько «горячих» клавиш, дублирующих основные настройки:

**F1** — включение/выключение звука;

**F4** — перевести управление с клавиатуры на джойстик и наоборот;

**F5** — быстро переназначить кнопки;

**F6** — откалибровать шалящий джойстик;

**F10** — прервать игру;

**F12** — выйти в DOS.

Вызвать данное меню можно в режиме боя клавишей **ESC**.

Для особо неповоротливых есть специальная кнопка **F4**. Нажатие ее непосредственно в игре дает возможность пошагово разворачивать ваш вертолет для максимально точного прицеливания.

**CHOOSE CONTROL METH** — управление вертолетом с джойстика или клавиатуры.

**SOUND** — включение/выключение звука.

**ENTER PASSWORD** — закончив очередное задание, запомните, а еще лучше запишите выданный программой пароль. При повторном запуске игры вы получите возможность начинать сразу с нового уровня.

**START CAMPAIGN** — начало новой миссии.

На примере первого задания «1 Washington DC» рассмотрим стратегию и тактику действий в бою, а также то, что отличает «Jungle Strike» от первой серии игры.

Из разговора в кабинете Президента вы уже вкратце представляете свою задачу. Но без детального изучения в бой лучше вообще не ввязываться. Вам опять помогут волшебные кнопки **F1**, **F2**, **F3**, где:

**F1** — электронная карта с указанием места расположения вашего вертолета и всех наземных целей (своих и чужих);

**F2** — электронный блокнот с полной информацией об объектах, с которыми так или иначе придется вступать в контакт;

**F3** — контрольное табло выполненных миссий в эпизоде.

Итак, ваши цели в порядке очередности, их основные характеристики, способы противодействия и тому подобные «мелочи».

**1. MONUMENTS** — террористы атакуют столицу. Защищайте памятник Вашингтону, библиотеку Конгресса и мемориал Джефферсона от уничтожения. Эти здания — величайшие исторические памятники.

Как только вы приступите к выполнению этой миссии, сразу поймете, чем коренным образом отличается уже начало «Jungle Strike» от первой серии игры.

Если в «Desert Strike» вашими единственными врагами были террористы и все, что с ними, так или иначе, связано, то теперь у вас будет сразу два соперника. Причем собственно террористы периодически будут уходить даже на второй план, а главным врагом будет время.

В «Desert» вы могли сколько угодно кружить над пустыней, постреливая во врага и выполняя свое вертолетное дело. Ограничивало вас в начале игры только наличие (вернее, недостаток) горючего.

В «Jungle» все по-другому. Вам все время нужно куда-то спешить. Порой заправляться-то некогда. Лучше разбиться из-за нехватки топлива, потеряв при этом одну жизнь, чем допустить уничтожение террористами, допустим, мемориала Джефферсона. В этом случае ваше задание сразу не прекратится. Вас слегка пожурят на ковре у Президента, быстренько построят новый мемориал, и вы полетите снова. Но все это как-то уже не очень по-спортивному. Поэтому, если хотите пройти эпизод чисто, не отвлекайтесь на промежуточные мелочи. Отстрелялись и сразу же — дальше. Вас ждут великие

дела. (Все вышесказанное относится абсолютно ко всем миссиям задания.)

**2. TERRORIST HQS** — правительственное здание захвачено террористами и используется, как штаб. (Видите, как далеко они уже успели зайти?) Необходимо штаб найти и уничтожить. Действуйте внимательно — не перебейте всех врагов. Главарей (резвые убегающие люди в красных рубашках) надо обязательно взять в плен, чтобы узнать о планах террористов. Проблема в том, что штабов уж слишком много — целых четыре.

**3. CAR BOMBS** — заминированные автомобили, используемые врагом для взрыва иностранных посольств. Их необходимо найти и нейтрализовать, прежде чем пять посольств взорвутся. Сложность заключается не только в том, чтобы успеть спасти все объекты, но и в том, что модели используемых автомобилей неизвестны. Не стреляйте в посторонние машины. (Если бы знать, какие из них посторонние...) В противном случае выполнение миссии прекращается.

**4. AKBAR** — тайный агент под номером 86. Найдите и возьмите Акбара на борт вертолета. Он — наш тайный осведомитель. Известно только то, что его держат в подвале. Важность задания заключается в том, что только он знает, где и когда будет совершено нападение на Президента.

**5. MOTORCADE** — автомобиль Президента на дороге к Белому Дому. Защищайте его от нападения террористов. Отражайте все атаки на протяжении дороги и убедитесь, что лимузин достиг места своего назначения. Большая просьба — не стреляйте по Президентскому автомобилю. Он очень большой и, наверное, очень дорогой. Всю оставшуюся жизнь вам придется работать на его восстановление. Да и соплеменники не поймут...

**6. SNIPER** — вражеский снайпер, выполняющий задание ибн-Килбаба. Снайпера нужно не уничтожить, а только обезвредить и взять в плен обязательно живым. Он тоже много может рассказать о коварных планах своего безумного босса. Стрелять снайпер будет из правительственного здания в форме буквы «U». Не убивайте его!

Таковы шесть миссий вашего первого задания в игре.

На электронной карте, помимо этих целей будет отражаться большое количество и другой информации. Познакомьтесь с ней тоже.

— **HARV** — тяжеловооруженный автобус террористов. Большой и очень зеленый. Встретить его — мало радости. Но придется, что делать. Автобус соединяет в себе хорошую броню и сильную огневую мощь. Оснащен ракетами класса «земля-воздух» колоссальной разрушительной силы. (Аналог — **Rapier Sam** из «Desert Strike»). Но скорострельность оставляет желать лучшего. Во время стрельбы уворачивайтесь от ракетных залпов, используя кнопку



**LEFTCTRL + курсоры.** Атакуйте автобусы в те моменты, когда они перезаряжаются.

— **ATTACK VANS** — микроавтобус террористов очень мирного бело-голубого цвета. Эти, выглядящие так невинно машины буквально наводнили Вашингтон и угрожают мемориалу Джефферсона. Пробить в историческом памятнике дырку и отправить вас на базу с невыполненным заданием им ничего не стоит. Они должны быть остановлены. Это очень неприятный момент в игре, так как, пока вы разбираетесь с несколькими целями, одна из них может легко испортить вам праздник.

— **FUEL DRUMS** — канистры, содержащие сто порций горючего. Подхватывайте их с земли, только когда уровень топлива в баках вашего вертолета будет низок, так как больше ста единиц забрать с собой все равно будет нельзя.

— **AMMO CRATES** — контейнеры с боеприпасами. Забирайте их также, только когда ваши пулемет и ракетные установки будут почти пусты, потому что взять с собой боеприпасов впрок не удастся, и следовательно, часть потенциально возможного запаса останется нереализованной.

— **AMMO TRUCK** — что-то новенькое, доселе невиданное. Да это же наши грузовички, зеленые такие, любовно прикрытые тентом. Снуют себе туда-сюда. Но все это неспроста. Под тряпочкой подарочек для вас — один контейнер боеприпасов. Правда, забрать их можно только весьма оригинальным способом — уничтожив саму машину. Бедные водители, не иначе — это японские камикадзе или прикованные к рулю пленные террористы! Впрочем, и террористы — тоже люди. Ну нельзя же так, в самом деле! Остается надеется только на то, что грузовички радиоуправляемые. А что, у них в Америке и не такое возможно.

— **LAUDING ZONE** — посадочная зона. Это место абсолютно безопасно и предназначено для высадки пленников и ваших солдат, пропавших без вести. Не забудьте, как и в первой игре, за битого двух небитых дают. Это мы к тому, что уровень броневой защиты вашего вертолета будет повышаться раз за разом с каждым вновь высаженным человеком.

По краям электронной карты можно почерпнуть следующую информацию:

— сверху: количество боеприпасов на борту вертолета. **HELL-FIRES** — 9 максимум, **HYDRAS** — 60 максимум, **GUNS** — 1000 максимум. Заметьте, ракет среднего класса по сравнению с первой игрой стало значительно больше. Это не может не порадовать истинных любителей пострелять;

— справа: **ARMOUR** — броня — 1000 максимум, **FUEL** — горючее — 100 максимум, **LOAD** — количество поднятых на борт граждан, **LIVES** — количество оставшихся в вашем распоряжении жизней или вертолетов (как хотите);

— внизу: **SCORE** — ваш общий лицевой счет.

После успешного выполнения всех поставленных перед вами задач, вам будет предложено продолжить ратные подвиги. Не забудьте записать код следующего уровня и, прежде чем вылетать, тщательно изучите все инструкции по новой миссии.

Безумно принципиальных отличий не будет. Так что с этим вы справитесь и без нашей помощи. Но будьте готовы к самым неожиданным поворотам в «деле Ортега». Чего-чего, а территориального разнообразия в боевых миссиях здесь более чем достаточно.

Никаких полезных советов, которые хоть как-то облегчают вам жизнь и оттянут неизбежную кончину, давать не будем. (Возьмите второй том «Энциклопедии» и почитайте «Desert Strike». Там все есть.)

Добавим только следующее: игра очень усложнена, поэтому не забудьте при первой же возможности менять своих напарников на более квалифицированных и надежных.

И помните: ваш главный враг в игре — это время. Торопитесь, нехороший дядя Карлос Ортега с нетерпением ждет вас...

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Jungle Strike

Год: 1995

Фирма: Gremlin Interactive

Размер архива: 2,9 Mb

Размер на диске: 3,4 Mb

Игроков: 1

Управление: клавиатура, джойстик

**J**

# LASER SQUAD

Еще одна тактическая военная игра фирмы «Krisalis». Похоже, было время, когда эти ребята ничем другим и не занимались, делая только «тактику» (как, например, рассматриваемая в этом же томе игра «Sabre Team»).

Для тех, кто не знаком с тактическими играми, объясним суть. Вы управляете отрядом солдат от 5 до 8 человек. Бойцы имеют ходы действия **ACTION POINTS**, которые тратятся абсолютно на все — передвижение, стрельба, зарядка оружия и т.п. Когда **ACTION POINTS** кончаются, солдату больше ничего не сделать до следующего цикла игры. Если очков не осталось ни у кого, следует передать ход враждебной стороне, управляемой компьютером или другим игроком. Конечная цель — выполнить конкретное задание или просто перебить всех врагов.

«Laser Squad» имеет фантастический сюжет. По ходу пяти заданий состав вашего отряда будет меняться, иногда даже обновляться полностью. Кстати, миссии можно выполнять в любой последовательности. Их общая цель — борьба повстанцев с... нет, не со Звездой Смерти, до великих «Звездных войн» «Squad'у» далеко, но с империей. Или с кем-нибудь еще — это зависит от конкретной миссии.

После запуска игры вам предложат выбрать язык:

**ENGLISH** — английский;

**FRANCAIS** — французский;

**DEUTSCH** — немецкий;

**ITALIANO** — итальянский;

**ESPANOL** — испанский.

Теперь надо определиться с заданием.

**THE ASSASSINS** — отряд из пяти боевиков-повстанцев должен уничтожить Стернера Регникса (**STERNER REGNIX**), получеловека-полумашину, проводящего бесчеловечные эксперименты над плененными учеными. Кроме Регникса, повстанцам противостоят шесть его дроидов. За повстанцев играет первый игрок, за Регникса — второй.

**MOONBASE ASSAULT** — на планете ARID-6 находится лунная база корпорации OMNI, содержащая досье на 30 миллиардов жителей галактического сектора Девять. Работающие на станции клоны занимаются только анализом и обработкой информации. И теперь они вышли на след Звезды Повстанцев. Естественно, вам (то есть первому игроку) это не нравится, и принято

решение — атаковать базу, уничтожить все данные и перебить клонов-анализаторов. Эта малочетная миссия возлагается на плечи восьми человек (не совсем человек, но ладно...), а противостоят им тоже восемь, но клонов, похожих друг на друга, как две капли воды.

**MINE RESCUE** — в разведывательной миссии в шахтах фирмы «Metallix» погибло большинство повстанцев — членов спецотряда. Лишь трое уцелели и были взяты в плен. Они обладают важной информацией и должны быть освобождены, чем и займется пятеро людей первого игрока (это как раз те, что были в первой миссии). А противостоят им семеро бойцов «Metallix'a».

**THE CYBER HORDES** — империя штурмует базу повстанцев на планете AZAR. Слабое место ее защиты — семь силовых установок, питающих сейсмические устройства и защищающих планету от землетрясений. Империя решила атаковать эти установки, для чего снарядила отряд из семи боевых роботов разной степени человекообразности. Восемь повстанцев защищают базу и находящиеся на ней пресловутые силовые установки.

**PARADISE VALLEY** — несмотря на отчаянную борьбу в предыдущей миссии, база все-таки погибла, разрушенная боевыми кораблями империи. Несколько повстанцев (все та же восьмерка) спаслись и должны добраться до радиомаяка, чтобы послать сигнал бедствия. Но им надо пройти дикую, полную смертельно опасных хищников и отвратительных мутантов дорогу...

Кроме этих заданий, имеется еще опция с дискетой. Это — восстановление отложенного состояния. В игре нет множества файлов записи — только один, что весьма неудобно.

После выбора миссии надо определить число играющих (один или два) и уровень сложности при игре с компьютером (1—4). После этого щелкните на галочку — и после вступления к заданию вы попадете в игру.

## ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

Перед вами — восемь имен (или свободных мест, если солдат меньше восьми). Рядом с каждым имеются пиктограммы с кинжалом, доспехами и 10 пустых мест — «вещмешок» героя.

## Выбор доспехов

Чтобы одеть на героя доспехи, необходимо щелкнуть на опцию с их изображением и цифрой «0». Перед вами появится четыре типа доспехов.

1. Защита спереди: 10.

Защита с боков: 8.

Защита сзади: 6.

Вес: 96.

Уменьшает **АР** на: 1.

Цена: 8 кредитов.

2. Защита спереди: 20.

Защита с боков: 16.

Защита сзади: 12.

Вес: 90.

Уменьшает **АР** на: 2.

Цена: 12 кредитов.

3. Защита спереди: 30.

Защита с боков: 22.

Защита сзади: 18.

Вес: 4.

Уменьшает **АР** на: 80.

Цена: 16 кредитов.

4. Защита спереди: 38.

Защита с боков: 30.

Защита сзади: 26.

Вес: 80.

Уменьшает **АР** на: 2. Цена: 20 кредитов.

Щелкните на цену доспехов (три столбика монет) для покупки. При этом внизу соответствующая вещь будет обведена рамкой. Стрелки рядом с портретом листают список доспехов. Большая стрелка — возврат в список героев. Доспех и буква **X** — отказ от купленного доспеха.

## Выбор оружия

Для этого надо нажать на кинжал рядом с героем. Появится список разнообразных предметов — бластеры и ружья, ручные пушки и гранатометы, ножи и гранаты. Рядом с названием оружия указана его цена. Чтобы купить, надо щелкнуть на монеты справа от цены. Чтобы отказаться от сделанной покупки — на зачеркнутые монеты слева. Всего можно приобрести до десяти предметов на героя. Но имейте в виду, все это отражается на числе **ACTION POINT** — чем больше «железа» солдат тащит на себе, тем меньше сил остается у него для очередных ходов.

Для отказа от всех покупок щелкните на кинжал с буквой **X**.

Листается список доспехов стрелками. После завершения выбора экипировки щелкните на горизонтальную стрелку для возврата в предыдущий режим.

## Главное меню снаряжения

В основном списке героев, кроме имен солдат и их снаряжения, имеются следующие опции:

- кинжал с буквой **X** — отказ от всего купленного оружия у всех героев;
- доспех с буквой **X** — отказ от всех купленных доспехов у всех героев;
- **CREDS** — число кредитов (наличных средств);
- **стрелка** — переход в игру. Не нажимайте, пока не растратите все кредиты на вооружение.

## ИГРА

Для начала надо расставить бойцов. Щелкните на опцию со сканером под портретом героя — вы увидите карту. Пятнами неестественного цвета обозначены области, куда их можно ставить. Щелкните на карте на одно из таких пятен — увидите на экране этот участок. Часть локации будет заполнена силуэтами солдат — это и есть клетки, на которые надо ставить бойцов.

И вот, наконец, начинается сама игра. Управляя курсором, вы водите за ним рамочку. Если навести ее на объект — в левом нижнем углу появится его название.

Справа имеются опции. Их там много, но пока действуют лишь пять (сверху вниз):

- перевести управление на следующего героя;
- карта;
- передать ход сопернику;
- сохранить или восстановить игру;
- вернуться в начало игры (установка языка и так далее).

Выберите одного из своих солдат — вместо трех нижних икон появятся новые опции:

- взять предмет из вещмешка в руки (например, оружие);
- вернуться в предыдущее меню;
- посмотреть характеристики героя:

**WEAPON SKILL** — владение оружием;

**CLOSE COMBAT** — ближний бой;

**CONSTITUTION** — телосложение;

**STRENGTH** — сила;

**AGILITY** — ловкость;

**STAMINA** — выносливость;

**MORALE** — боевой дух;

**APS** — число ходов.

В верхнем правом углу вы видите защищенность героя.

Первое, что приходит в голову — это взять оружие в руки. Выберите из списка свой ствол — появились еще три опции:

- зарядить оружие;
- положить предмет из рук на пол;
- выстрелить.

Если вы положите предмет — эти три опции сразу исчезнут, зато появится икона «поднять предмет».

Если взятый в руки предмет — не ствол, а граната, появится еще одна опция — «установить таймер».

## БОЙ

Перед вами появился враг. Щелкните на «выстрел» и наведите курсор на цель (он превратится в кружок). Взгляните на правую часть экрана. Там изображено число ваших **AP** и боеприпасов. Ниже — несколько видов стрельбы, три из стволов и один — бросок гранаты. Под каждым видом огня — прогноз точности (**ACC%**) и число затрачиваемых ходов (**APS**). Щелкните прицелом на врага — появится ряд опций (сверху-вниз):

- посмотреть состояние врага;
- выйти из режима стрельбы;
- вернуться в режим нацеливания;
- прицельный одиночный выстрел;
- выстрел «навскидку»;
- стрельба несколькими выстрелами (в последнем случае вы делаете не менее трех выстрелов, но можете установить и больше, пока хватает **AP** или патронов).

Если вы кидаете гранату — не забудьте сначала взять ее в руки, а затем установить таймер. Но имейте в виду — если таймер установлен, ее нужно кидать побыстрее и, лучше, подальше.

## ИТОГИ

После каждого такта боя вы увидите номер идущего такта (**TURN**), число тактов оставшихся (**URNS LEFT**) и текущий счет внизу.

Очки начисляются за выполнение части задания, а победа присуждается при достижении 100 очков. Допустим, в первой миссии второму игроку (или компьютеру) надо убить всех пятерых солдат, получая за каждого часть суммы, а первому игроку надо убить Регникса, и он получит все 100 очков.

Вот как бы и все. Остается добавить, что эта игра весьма тяжела, но легче других тактических, и поэтому послужит неплохим тренировочным полигоном для тех, кто хочет, но не может, играть, например, в тот же «Sabre Team».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Laser Squad

Год: 1993

Фирма: Krisalis

Размер архива: 2,6 Mb

Размер на диске: 7,7 Mb

Игроков: 1—2

Управление: клавиатура, мышь





# LORDS OF THE REALM

Скажите, что вы знаете об Англии второй половины XIII века? Если быть точным — с 1267 по 1326 годы?

В 1265 году появился первый в нашей цивилизации демократический орган правления — английский Парламент. В те же годы закончилась эпоха крестовых походов, почти два века уносивших лучших сынов Европы. Не за горами пятнадцатилетняя война с Шотландией (1299—1314), которая завершилась позорным разгромом «сассенахов». А дальше — Столетняя Война с Францией (с 1337 года). Король ведет борьбу с крупными землевладельцами, и на осколках феодальной раздробленности прорастает дерево абсолютизма. Англия еще не та, что в середине XIV века, когда она поставит на колени могущественную Францию, но с ней уже давно считаются в мире. Робин Гуд мертв, но дух его витает над землей, и крестьяне постоянно восстают.

Действие игры происходит как раз в вышеуказанные временные рамки. Грубо говоря, это время царствования двух королей — Эдуардов I и II. Люди из фирмы «Impressions» решили поиграть с Историей и установили на эти годы период Междуцарствия.

Шесть феодалов борются за королевский трон, за власть в Англии. Один из этих феодалов — вы. Необходимо уничтожить сопротивление остальных, захватить их графства, взяв их замки и разбив их войска. Только тогда вам поднесут корону Англии. Но на вашем пути будут стоять голод и холод, коварные соседи и непокорные нейтральные графства, недовольные крестьяне и своевольные наемники, капризы погоды и каменные башни чужих замков, а также прорва экономических проблем. Да, тяжело жилось средневековым сеньорам. Впрочем, вы сами это почувствуете, а также лучше узнаете историю Средних Веков (так сказать, изнутри), как только запустите гениальную военно-экономическую стратегическую игру «Lords of the Realm», которая несколько потеснила и «Civilization», и «Warlords», и «Castles», и «Centurion» (с которой она схожа в военно-тактическом плане), и любую другую игру жанров wargames и management. Nail «Impressions»!

## СУТЬ ИГРЫ

Необходимо стереть с лица земли следы всех своих противников. При этом может остаться сколько угодно не принадлежащих вам нейтральных графств, но вы все равно будете коронованы.

В игре очень важен экономический аспект. Во-первых, вам понадобятся деньги — много денег, очень много. Во-вторых, если сервы будут голодать — вы станете непопулярны, а это влечет

за собой сначала отказ от службы в рядах ополчения, а потом — массовую эмиграцию и уход крестьян в разбойники и, наконец — откол графств от ваших владений.

## ЭКОНОМИКА

Она строится на трех продуктах. Это зерно (GRAIN), овцы (SHEEP) и коровы (COWS). Зерно надо сажать зимой, следить за ростом весной и летом и собирать урожай осенью. При этом весной и летом народу занято мало, а вот при посадке и сборе урожая наблюдается всеобщий аврал. Зерно, собранное осенью, частично засеивается (по 30 мешков зерна на одно поле, что при максимальной плодородности дает урожай в 300 мешков), а остальным люди будут питаться в течение года. Овцы дают шерсть, из которой к зиме крестьяне шьют себе теплую одежду, что снижает смертность в это время года. Кроме того, шерстью можно выгодно торговать. Коровы кормят людей просто так (молоком и его продуктами одна телка обеспечит десять человек). К тому же, коров и овец можно есть, но это не лучший вариант.

В каждом графстве есть 16 полей. Часть из них можно засеять, часть — сделать пастбищами. Чем больше полей вы используете, тем ниже их плодородность. Если за полями не следить (этим занимаются особые люди), поля будут гибнуть, и на их восстановление понадобится ставить значительное количество ваших подданных. Вообще, население делится на четыре основных рода занятий — сервы (**SERFS**) следят за состоянием полей, фермеры (**FARMERS**) занимаются зерном, пастухи-коровники (**HERDERS**) — коровами, а пастухи-овцеводы (**SHEPHERDS**) — овцами. Кроме того, люди могут добывать железо (**MINERS**), камень (**QUARRIERS**), дерево (**FORESTERS**), строить замок из добытого камня и дерева (**BUILDERS**) и, наконец, ковать оружие или доспехи из имеющегося железа (**ARMORERS**).

Основные параметры ваших графств — численность населения и ваша популярность. Население растет от хорошей сытой жизни, от иммиграции из других районов, от отсутствия войн и т.д. Падает же оно от зимнего холода, от голода, от болезней, от наборов в армию и от многого другого. Численность ваших подданных — важнейшая величина, за ней нужно внимательно следить, всячески способствуя ее увеличению (чем больше налогоплательщиков, тем больше налогов), а, по необходимости, — и уменьшению (чем меньше голодных ртов — тем лучше для популярности).

Популярность не менее важна. Она растет от низких налогов, сытой жизни, а также от спаивания народа элем. Стать же непопулярным очень просто — достаточно созвать полграфства в армию, или поднять налоги выше 25 крон со 100 человек, или дать людям поголодать... Если ваша популярность в графстве

ниже 10 — жители откажутся воевать за вас. Если она падает ниже 5 — у вас есть пять сезонов на ее восстановление, если же по истечении этого срока она все еще ниже 5 — графство «объявит суверенитет» и придется вновь его завоевывать.

Вам постоянно нужно контактировать с купцами, продавая им излишки своего производства и покупая необходимые вещи — например, то же зерно или скот. В случае сверхнизких налогов (для мгновенного роста популярности) торговля становится единственным источником дохода.

Иногда придется слать из богатого графства в бедные телеги с «гуманитарной помощью» в виде тех же овец, коров, зерна и шерсти. Остальной товар (железо, камень, дерево и оружие) сразу после производства или покупки идет к вам в казну, и вы вольны применять его там, где вздумается.

## ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существует два типа армий — наемные и свои собственные. Между ними великая разница — наемники стоят больших денег и появляются в ограниченных количествах, свои же почти бесплатны... но им надо покупать оружие, один комплект которого (на 50 воинов) дороже любых наемников. Свои воины готовы хоть вечность маяться от безделья, наемникам же подавай битву, да поскорее. У своих воинов удачи и поражения сказываются на морали (а, значит, и на боевом духе, то есть на результативности будущих сражений), у наемников же ваша популярность никогда не будет выше средней. Свои воины всегда под рукой, а наемники появляются, когда им вздумается, и сразу же исчезают. Каждый свой солдат — бывший крестьянин, производитель и налогоплательщик, наемников же не жалко — желающих умереть за ваши деньги обычно предостаточно.

В общем, решайте сами, но мы лично воевали почти исключительно наемными солдатами, вооружая крестьян лишь если враг вдруг оказывался у ворот, а профессиональных вояк под рукой не было.

Сами сражения происходят в динамическом режиме, но это возможно лишь при игре в одиночку. Если же в партии принимают участие два или больше игроков — вам сразу выдаются результаты битвы, что, конечно, очень неудобно.

По ходу игры придется строить замки, а потом осаждать их и защищать. Это требует много времени и хлопот.

Завоевывать можно лишь те графства, которые граничат с вашими. Если какая-то область теряет связь с остальными вашими владениями — она откалывается и становится нейтральной. Это можно использовать в борьбе с сильным врагом, обладающим большим, но узким королевством — нанести удар посередине,

разрезать его владения надвое и, в результате, уменьшить их наполовину.

Мы думаем, основные принципы, положенные в основу игры, вам теперь понятны. Теперь рассмотрим все это поподробнее.

## НАЧАЛО

«Слушайте! Слушайте все!!! Наш владыка и сеньор повелел возвести замок, дабы упрочить мощь государства! Все славьте барона!»

Так начинается интродукция, в которой вы увидите стоительство и осаду замка. «Impressions Proudly Presents» («Impressions» гордо представляет) — и эта гордость вполне заслужена (кстати, оборот «Proudly Presents» характерен вообще-то для команд хакеров и прочих пиратов, но это так, к слову...).

Итак, после запуска игры вы увидите следующее меню:

**START A NEW CONQUEST** — начать новую игру;

**LOAD A SAVED CONQUEST** — загрузить сохраненную игру;

**SET UP A MODEM CONQUEST** — начать игру по модему.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ СТАРОЙ ИГРЫ

Здесь вы увидите список сохраненных игр. Он листается стрелками справа. Изначально к загрузке подготовлен файл «**my-game.sav**», даже если таковой и отсутствует, вы можете ввести название нужного вам файла с клавиатуры и затем нажать на подтверждение (палец вверх), либо просто щелкнуть на название файла в списке. Потом надо подтвердить или отказаться (палец вниз) — и вы, соответственно, либо окажитесь в игре, либо нет. Чтобы вернуться в меню, щелкните на «палец вниз» возле названия файла.

## НОВАЯ ИГРА

Для начала вам надо установить уровень сложности:

**NOVICE** — новичок;

**EASY** — легкий;

**NORMAL** — стандартный;

**HARD** — тяжелый;

**EXPERT** — профессиональный, и разделяется по двум независимым параметрам — экономическому (**ECONOMY**) и военному (**WARFARE**). Вы можете настраивать их отдельно, при помощи стрелок справа.

Еще одним фактором является видимость (**VISIBILITY**). Она бывает полной (**FULL**) и ограниченной (**LIMITED**). Переключаются значения щелчком на кнопку справа. В случае полной видимости вы увидите всю Англию, расположение вражеских армий и наличие замков, количество деревень, полей, коровьих и овечьих пастбищ в графствах и все остальное, из чего сможете делать выводы о планах врагов или об обороноспособности нейтральных областей. Если же вы установите ограниченную видимость, вам будут доступны лишь свои графства, а также земли в радиусе обзора ваших передвигающихся войск (примерно 6—7 локаций). Это страшно усложняет игру, зато здорово увеличивает реалистичность.

Установив все показатели, нажмите **ОК**. Теперь надо выбрать число участников-людей (1—6). Выбор производится щелчком левой клавиши на кнопку рядом с цифрой. Затем каждому участнику предложат ввести имя (с клавиатуры) и выбрать свой герб. Запомните цвет герба! Тем же цветом вы будете обозначены на карте, и перед началом игры поймете, где вам повезло (или не повезло) стартовать. Выбирайте щит щелчком левой клавиши после того, как введете свое имя. Затем вы увидите очередность ходов вместе с именами и цветами своих живых и компьютерных противников. Нажмите правую клавишу мыши — и перед вами появится карта Англии. Флажками шести цветов обозначены владения претендентов на корону. Таких графств шесть — Корнуолл (**CORNWALL**, полуостров на юго-западе Англии), Саффолк (**SUFFOLK**, на востоке Англии), Глостершир (**GLOUCESTERSHIRE**, в центре Англии), Гвинед (**GWYNEDD**, на севере Уэльса), Йоркшир (**YORKSHIRE**, на северо-востоке Англии) и Сассекс (**SUSSEX**, на юге). Эти владения распределяются случайно, но многочисленные опыты показали, что обладатель белого щита чаще всего «всплывает» в Глостере, голубого — в Саффолке, зеленый и фиолетовый делят между собой Йорк и Сассекс, а черному часто достается Корнуолл. Надо отметить, что Глостер — лучшее по географическому положению место, а Корнуолл — худшее.

Темные линии на карте — границы между графствами, светлые — дороги, по которым рекомендуется передвигать войска (можно, конечно, и по полям, но это малоэффективно — слишком медленно они идут). Зеленые пятна — леса, по ним ходить нельзя.

В левой части карты находятся пять пиктограмм. Они отвечают за наличие тех или иных изображений на карте. Если пиктограмма светлого цвета, изображения включены, если темного — выключены.

— **Флаг**: икона, показывающая принадлежность графств. Все графства, не являющиеся нейтральными, отмечаются флажками с цветом владельца. Эти флажки можно сделать большими или маленькими.

— **Солдат**: икона, показывающая армии. Все отряды отмечаются на карте маленькими прямоугольниками цвета владельца.

— **Мечи:** отображение мест прошедших битв. Наиболее свежие сражения отмечаются большими скрещенными мечами, более давние — маленькими. Полезно при режиме ограниченной видимости.

— **Замки:** отображение построенных (строящихся) замков. Очень важная информация, но доступна лишь в режиме полной видимости. Впрочем, то же касается и отображения армий.

— **Повозка:** показывает, в каких графствах располагаются купцы в этом сезоне. Всего их двенадцать.

Щелкните на свою область карты — и вы окажетесь непосредственно в игре.

## ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Он представляет собой крупномасштабную карту части Англии и девять пиктограмм внизу. Кроме того, внизу справа находится небольшой экран, в котором показывается поочередно имя того, кому принадлежит ход, и время года. Цвет рамки этой надписи также отражает время года — например, бело-синяя рамка свидетельствует, что на дворе зима, и так далее.

Пиктограммы дают доступ к следующим режимам:

**Изображение Англии** — выход в карту (см. выше);

Буква **I** — работа с диском и опции;

**Деньги** — информация о вашей казне;

**Воин со стрелкой** — перемещение войск;

**Телега** — перекачивание ресурсов из одного графства в другое;

Буква **S** — краткая информация о всех сферах вашей деятельности и отчет сенешаля;

**Поле** (сменяется фигурой разбойника) — информация о наличии на вашей территории вражеских солдат и разбойников;

**Замок** — данные по замкам на ваших землях;

Ваш **герб** — переход хода к следующему игроку.

## ОПЦИИ

Они вызываются иконкой с буквой **I** и представляют собой пять пиктограмм:

**Замок** — начать игру с начала;

**Ворота** — выход в DOS.

Буква **I** — настройка программы;

**Синяя дискета** — загрузить ранее сохраненную игру;

**Красная дискета** — сохранить игру.

При настройке программы вы увидите следующие вещи:

- во-первых, очередность ходов (справа);
- во-вторых, уровни сложности войны и экономики (внизу);
- в-третьих, сами параметры, которые можно настроить:

**SOUND EFFECTS? (YES/NO)** — звуковые эффекты (включить/выключить);

**TUNES? (YES/NO)** — музыка;

**GAME SPEED (0—100%)** — скорость игры;

**SCROLL SPEED (0—100%)** — скорость скроллинга локальной карты при движении мыши;

**EVENT PANEL? (YES/NO)** — включение/выключение панели происшествий, случившихся за прошедший сезон (появляется в каждом графстве, когда вы первый раз за текущее время года входите в него). Рекомендую оставить, так как эта панель, кроме информации, еще помогает вам ориентироваться — разбирались ли вы уже с этим графством в текущем сезоне или еще нет.

## КАЗНА

Вызывается пиктограммой с деньгами. Здесь вы видите:

Свой **герб** (в левом верхнем углу).

**График поступления и оттока денег из казны** с 1267 по 1326 годы. Стрелками слева и справа от графика вы устанавливаете его масштаб, т.е. значение верхней планки (от 400 до 10 млн. крон).

**Подушный налог.** Он устанавливается стрелками рядом с суммой и взимается в размерах от 0 до 50 крон со 100 человек. Лучший вариант — 20—25 монет. При больших значениях резко падает популярность, поэтому лучше не превышать рекомендуемую сумму. Если же денег достаточно, а с популярностью проблемы — стоит на несколько сезонов совсем убрать налог или установить его в размере 5—10 монет со 100 человек.

Институт сенешалей (**STEWARDSHIP IN FORCE**). Присутствует только при игре одного человека против компьютерных противников. Сначала сенешаль будет просто давать информацию о ваших успехах. Когда графств станет несколько — вам предложат усилить сенешальство. Если вы согласитесь, сенешаль возьмет на себе часть ваших проблем — например, будет сам снимать лишних людей с работ и заставлять мигать на карте флажки тех графств, где не хватает на какие-то действия крепостных. Правда, за это вам придется платить ему по 20 монет за каждое графство. Именно при усиленном сенешальстве в рассматриваемом режиме и появится опция **STEWARDSHIP IN FORCE**. Щелкнув на

кнопку рядом с пунктом, вы увидите число графств под просмотром сенешаля, плату, которую он с вас берет и возможность отключить его — при этом, как информатор он остается служить вам, но все действия с людьми вновь лягут на ваши плечи. Впрочем, вы всегда можете опять начать платить ему, восстановив усиленное сенешальство — здесь же, в режиме казны.

Послать гонца (**DISPATCH MESSAGE**). Здесь вы можете заслать сообщение любому из своих соперников. Надо выбрать адресата (**MESSAGE TO...**) и стиль сообщения (**MESSAGE STYLE**). Стилей четыре:

**FLATTERING** — заискивающий;

**TAUNTING** — оскорбительный;

**THREATING** — угрожающий.

Сообщения этих трех стилей предназначены для любых соперников. Посылая сообщение игрокам компьютерным, вы можете ввести любой текст — они поймут только стиль. Как-то раз мы в порядке эксперимента послали кому-то гонца с «заискивающим» письмом, содержащим самые грязные ругательства и страшные угрозы, которые только возможны в английском языке — и получили высокомерно-снисходительный ответ, какой только и бывает на послания такого стиля. Если же слать сообщения соперникам-людям — выбирайте любой стиль, главное — ЧТО вы напишете в своем письме.

**ALLIANCE** — предложение союза.

Эти сообщения годятся лишь для компьютерных игроков. Они либо принимают предложение, либо — нет. Текст вы ввести не можете — в этом режиме вы видите на месте сообщения имена тех, с кем у вас союз. В общем, союз ни к чему не обязывает, и вы, и враги в любой момент могут этот союз нарушить, но все же советуем альянсы заключать. Что касается противников-людей, то им **ALLIANCE**-письма можно и не слать. Подразумевается, что вы и так между собой договоритесь. Так или иначе, выбрав адресата и стиль сообщения, щелкните на кнопку рядом с надписью: «**DISPATCH THIS MESSAGE?**» — и под стук копыт гонец умчится, чтобы в конце сезона доставить вам ответ. Кстати, за сезон можно послать только одно сообщение.

Последнее, на что следует обратить внимание в этом режиме — собственно казна (справа). Здесь имеются следующие пункты:

**CROWNS** — деньги (в кронах);

**IRON** — железо (в тоннах);

**STONE** — камень (в тоннах);

**WOOD** — дерево (в тоннах);

**ARMS** — оружие (в штуках).



Синий столбик цифр показывает текущее количество этих вещей, соседний черный — изменение по сравнению с началом этого сезона. Рядом с деньгами расположена кнопка. Если щелкнуть на нее, увидите информацию по доходам и расходам:

**START OF...** — сумма, имевшаяся к началу текущего сезона;

**TITHES** — собранные налоги;

**WAGES** — расходы по содержанию войск;

**STOLEN** — деньги, похищенные разбойниками;

**PURCHASES** — расходы на приобретение товаров;

**SALES** — доходы от продажи товаров;

**END OF...** — сумма, имеющаяся в настоящий момент;

**GAIN OF (LOSS OF)** — баланс, т.е. на сколько увеличилась (уменьшилась) казна с момента начала сезона.

Такая же кнопка находится рядом с количеством оружия. Нажав ее, вы ознакомитесь с подробным списком содержимого вашего арсенала:

**SWORDS** — мечи (для создания отрядов мечников и рыцарей);

**AXES** — топоры (для воинов с топорами);

**CROSSBOW** — арбалеты (для арбалетчиков);

**SPEARS** — копья (для копейщиков);

**MACES** — булавы (для воинов с булавами);

**LONG BOWS** — длинные луки (для лучников);

**ARMOR** — доспехи (для рыцарей).

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОЛДАТ

Щелкнув на пиктограмму с воином и стрелкой, вы увидите, что курсор из скипетра превратился в закованную в латы кисть руки. Если щелкнуть таким курсором на фигурку, обозначающую ваш отряд, этот отряд превратится в серый кружок с красной сердцевинкой, а в самой «руке» появится флажок ваших цветов. Если отвести курсор в сторону — вы увидите линию из серых, красных и золотистых кружков. Это — путь вашего отряда. Серые кружки — путь по дороге, красные — по пересеченной местности, золотые — столкновение с другим отрядом, с замком или с центром графства (выглядит как серый купол, если графство не нейтрально — рядом с куполом стоит флагшток со знаменем сеньора). Если щелкнуть левой клавишей — отряд пойдет по выбранному маршруту. Если вернуть курсор к отряду и нажать левую, или в любой момент нажать правую — вы покинете этот режим.

Лучше всего передвигаться по дорогам. Один ход по полю (красный) стоит четырех по дороге (серых).

Что касается золотых ходов, то они связаны со следующими событиями:

— свой замок — поступит предложение встать в замке гарнизоном (**GARRISONE CASTLE? — YES/NO**);

— чужой замок — предложение его осадить (**SIEGE CASTLES? — YES/NO**);

— свой отряд (в том числе стоящий в замке гарнизоном) — предложение соединить отряды (**COMBINE ARMIES? — YES/NO**). Соединять можно лишь свои, набранные войска, или свой отряд с наемниками, но нельзя соединить два разных наемных войска;

— чужой отряд — если вы в союзе с сеньором, которому служат эти солдаты, вам предложат нарушить договор (**BREAK ALLIANCE? Да/Нет**). Если договоров между вами нет, или встречный отряд — разбойники, то при вступлении на «золотой» кружок начинается битва. Если в игре участвует один человек, ему выдается информация о количестве участников, а затем он волен выбрать — управлять солдатами в бою (в таком случае начинается тактическое сражение в режиме реального времени) или сразу получить результаты. (**TAKE CHARGE OF THE BATTLE? — Да/Нет**). Если в игре участвуют двое или больше игроков, сразу выдаются результаты битвы;

— центр чужого графства — вам предложат атаковать это графство (**ATTACK COUNTY? — Да/Нет**). Это если в графстве нет замка. Если же замок есть, то центр графства перестает играть роль его столицы и полностью теряет свое значение. Когда замка нет — графство беззащитно, и если в локации его центра нет отряда, то враг, войдя туда, присоединяет эту область к себе (или делает ее нейтральной, если она не граничит с его владениями). Если же графство нейтрально, то для захвата надо как раз вторгнуться в его центр, после чего произойдет сражение с ополченцами (которых может оказаться до 1500 человек).

По лесу ходить нельзя, как и по воде. Если проложить курс через деревню, поле, пастбище, то вам предложат — напасть на деревню (**ATTACK VILLAGE**), разорить возделанную землю (**DESTROY FARMLAND**) или перебить стадо (**DESTROY LIVESTOCK**). Если вы соглашаетесь, деревня превращается в пепелище, а все остальное в чистое, незасеянное поле. Впрочем, обо всем этом вы узнаете позже.

Еще у «золотых» клеток есть один недостаток. Если после них есть только один ход (один кружок), то при отказе от выполнения предложенного действия в «золотой» локации, солдаты остановятся перед этой локацией, потеряв последний ход (если после «золотой» локации есть два или более кружков, отряд пойдет дальше). Имейте в виду — однажды сделав ход, войско будет бездействовать до

следующего сезона, поэтому используйте перемещение на полную катушку, прокладывая свой курс так, чтобы пройти сквозь наибольшее число целей (при военных условиях), или чтобы добраться как можно дальше (при обычной переброске войск).

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

Если щелкнуть на кнопку с телегой, появится курсор в форме руки, сжимающей колосья. Нажмите им на графство, из которого собираетесь посылать ресурсы, а потом — на область-адресат. Появится меню из четырех пунктов:

**GRAIN** — зерно (в мешках);

**CATTLE** — коровы (в головах);

**SHEEP** — овцы (в головах);

**WOOL** — шерсть (в тюках);

Левый столбик — количество тех или иных ресурсов в графстве-отправителе. Правый — посылаемые продукты. Перевод из закромов на телеги осуществляется стрелками. Выбрав нужное количество ресурсов, нажмите на кнопку рядом с надписью «**SEND OUT THIS SHIPMENT?**», и телега поедет по адресу. Доберется она не сразу, ей понадобится много времени (примерно столько же, сколько отряду солдат). Управлять караваном не нужно, он доберется сам.

## ИНФОРМАЦИЯ

Вызывается иконкой с буквой **S**. Здесь имеются четыре иконы (в левом нижнем углу).

### Рыцарь (Информация о войсках)

Информация появляется в верхней части экрана, а ее объект выбирается посередине, где находится список отрядов (в виде «**N TROOPS IN XX**»), где **N** — число солдат в данном отряде, а **XX** — название графства и пункт **OVERVIEW**, дающий средние данные по королевству.

Итак, если вы выбрали **OVERVIEW**, вы увидите следующие интересные факты:

**YOU COMMAND NN SQUADRONS** — вы командуете **NN** отрядов;

**TOTAL TROOPS** — общее число солдат;

**AV. SIZE** — средняя численность отряда;

**AV. MORALE** — средний боевой дух солдат (от **IDEAL** — идеальный, до **TERRIBLE** — ужасный);

**AV. HEALTH** — среднее здоровье воинов (от **PERFECT** — совершенное, до **SICK** — больные).

Боевой дух влияет на мощь солдат в бою, он растет от побед и падает от поражений, понесенных одним отрядом (т.е. разгром одного отряда не отразится на боевом духе другого). Как и популярность, боевой дух колеблется (в числовом эквиваленте) от 0 до 40, но это у солдат-призывников. Наемники же имеют боевой дух от 20 до 30 и, как из этого следует, не очень беспокоятся по поводу безуспешности своих действий. Но это на поле боя. Вне его ситуация совсем другая — наемники без боя боевой дух очень быстро теряют. В итоге после **TERRIBLE** они просто уходят от вас и превращаются в разбойников. Поэтому, кстати, гарнизоны замков должны состоять только из своих призывников, так как единожды поставленный в замок отряд оттуда уже не снять, и гарнизон наемников скоро свалит со двора, чтобы грабить вас же. В бою же наемники даже с моралью **TERRIBLE** имеют храбрость не менее 20 (вернее, перед боем — во время его боевой дух имеет свойство быстро меняться).

Что же касается здоровья, то оно имеет значение при осаде (и защите) замков и напрямую связано с питанием солдат. Если они голодают — падает здоровье, и войны умирают (также падает и боевой дух).

Теперь щелкните на отряд в списке и получите следующую информацию.

Статус отряда:

**AWAITING YOUR ORDERS** — ожидают ваших приказов;

**DEFENDING NN CASTLE** — защищают замок **NN**;

**FORAGING IN MM** — находятся на территории чужого графства **MM**;

**SIEGING XX CASTLE** — осаждают замок **XX**.

**MORALE** — боевой дух.

**HEALTH** — здоровье.

## Замок (Информация о замках)

**OVERVIEW: CASTELAN OF NN CASTLES** — вы владеете **NN** замками, из которых:

- **XX OPERATIONAL** — **XX** действующих;
- **YY UNDER CONSTRUCTION** — **YY** в постройке;
- **ZZ BESIEGED** — **ZZ** осажденных;
- **QQ IN RUINS** — **QQ** разрушенных;
- **TOTAL STORAGE** — общая вместимость для провизии.
- **AV** — сколько в среднем содержат провизии замки.



## Замки

Построенные (**OPERATIONAL**):

**NN MEN ARE DEFENDING THE CASTLE** (замок защищается гарнизоном в NN человек);

**THE CASTLE HAS FOOD FOR XX** (замок содержит провизии на XX человек).

Чем больше разница между гарнизоном и числом провизии — тем дольше замок простоят. Если, допустим, имеется 2000 единиц пищи и 100 человек гарнизона, то еды хватит на 20 сезонов, т.е. на 5 лет. За это время вы много раз сможете снять осаду извне.

Строящиеся (**UNDER CONSTRUCTION**):

**NEEDS X STONE Y WOOD AND Z MAN-SEASONS** — для завершения работы нужно X тонн камня, Y тонн дерева и Z человеко-сезонов (т.е. Z человек построят замок за сезон, Z/2 — за два и т.д.).

Осажденные (**BESIEGED**):

**X MEN ARE WITHSTANDING A SIEGE** — гарнизон состоит из X человек;

**THE CASTLE HAS FOOD FOR YY** — имеется YY единиц пищи.

Разрушенные (**IN RUINS**).

Вам просто сообщат, что замок разрушен. Если его не начать ремонтировать — через некоторое время он развалится окончательно и придется строить новый — с нуля.

## Земля, разделенная границами (Информация о ваших владениях)

— **OVERVIEW**:

**SHERIFF OF NN COUNTIES** — сеньор NN графств;

**TOTAL POPULATION** — общее число подданных;

**AV.** — среднее число жителей в каждом графстве;

**AV. HAPPINESS** — ваша средняя популярность;

**AV. HEALTH** — среднее здоровье.

Графства из списка (обозначены с числом жителей — **PEOPLE**, и популярностью — **сердечко**):

**POPULATION XX WAS YY** — XX — нынешнее население;

YY — население в прошлом сезоне.

**HAPPINESS** — ваша популярность.

**HEALTH** — здоровье жителей.

**RATIONS** — пищевые нормы (могут быть от **NO RATION** — вообще без еды, до **TRIPLE RATION** — едят за троих).

## Информация от сенешаля («S»)

**PEASANTS** — число крестьян.

**COUNTIES** — число графств.

**AV. SIZE** — средняя численность населения в графствах.

**HEALTH** — среднее здоровье.

**HAPPINESS** — средняя популярность.

**FOODS RESERVES** — резервы пищи.

Пиктограмма с воротами вернет вас в предыдущий экран, а со стрелкой — выдаст вам рейтинги всех шести соперников. Выглядят эти рейтинги как флажок над стеной. Существуют шесть независимых показателей и главный — седьмой, определяемый остальными. Итак:

— **Карта Англии:** это самый главный показатель. Тот, чей флаг выше всех, считается лучшим правителем и самым вероятным претендентом на престол. Есть подозрение, что лидер на осень 1326 года станет королем, но это только догадки, так как мы все партии выигрывали еще до начала XIV столетия;

— **Замок:** у кого больше построено (или строится) замков;

— **Деньги:** у кого богаче казна;

— **Лоскутки:** у кого больше графств;

— **Строй солдат:** у кого больше воинов;

— **Толпа людей:** у кого больше подданных;

— **Глупое счастливое лицо:** кто более всех популярен среди этих подданных.

Если еще раз нажать на «стрелку», то вы увидите либо сенешаля, поздравляющего вас с лидерством, либо исполненного триумфа соперника, высокомерно похваляющегося своим превосходством.

В правом нижнем углу находится кнопка, нажав которую вы можете установить частоту автоматического появления сенешаля с вышеописанной информацией:

**EVERY YEAR** — каждый год;

**EVERY 2 YEARS** — через год;

**EVERY 4 YEARS** — через три года на четвертый;

**NEVER** — никогда.

Рядом с этой кнопкой находится уже знакомая «стрелка». Если у вас информация дана в режиме **OVERVIEW**, щелчок на эту клавишу вернет вас в то же место карты, на котором вы и выбрали рассматриваемый пункт меню. Если же вы рассматривали данные (солдат, замки или народ) по отдельному графству, силуэт этой области выделяется на карте в левом верхнем углу черным цветом. Щелкнув на «стрелку», вы вернетесь в нормальный режим, но уже над центром этого графства.

## ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ О ЧУЖАКАХ

Третья иконка справа. Если чужих войск или разбойников на ваших землях нет, то пиктограмма выглядит как чистое поле. Щелкнув на нее вы увидите извещение об отсутствии потенциальных врагов. Если же такие враги есть, опция примет вид злобещей фигуры в плаще с капюшоном и с кинжалом в руке. Нажатие на такую икону переносит вас к тому фрагменту карты, в центре которого располагаются интервенты. Если таковых несколько, вы можете переключаться между ними при помощи этой же иконы.

## ИНФОРМАЦИЯ О ЗАМКАХ

Вторая справа опция. Выбрав ее, щелкните курсором-рукой на свое графство — и увидите следующие данные.

**ЕСЛИ ЗАМОК ПОСТРОЕН:** Изображение замка.

Его вместимость (**CAPACITY**) — количество людей (**MEN**) и провизии (**FOOD**).

Его название (под изображением), которое вы всегда можете изменить.

Опцию **DEMOLISH THIS CASTLE?** (да/нет) — разрушить замок и построить на его месте новый (действует не всегда).

Опцию **EXTAND THIS CASTLE** — перестроить замок.

Опцию **DESIGN A CASTLE** — создать план нового замка.

Два последних пункта перенесут вас в режим планирования строительства, который будет рассмотрен позже.

**ЕСЛИ ЗАМОК СТРОИТСЯ:** То же самое, но отсутствует опция **EXTEND THIS CASTLE**. Справа вместо вместимости — информация о нужных ресурсах:

**NEEDS STONE N** — нужно N тонн камня и...

**WOOD NN** — NN тонн дерева;

**WILL TAKE N MEN NN SEASONS** — N людей будут заниматься постройкой NN сезонов. Обычно N — это текущее число стро-

ителей, и если их нет — будет надпись **ZERO MEN, FOREVER**, то есть: «Ноль людей будут строить замок вечно». Весьма логично.

### ЕСЛИ ЗАМОК ОСАЖДЕН...

...то вы увидите то же, что и у построенного замка.

**ЕСЛИ ЗАМОК РАЗРУШЕН:** В общем, все как у построенного, но отсутствует **EXTEND THIS CASTLE**. Вместо вместимости имеем **N STONE NN WOOD TO REPAIR**, то есть, сколько тонн камня и дерева понадобится для ремонта. И еще добавилась опция **REPAIR?**, нажав на которую вы мигом превратите замок из разрушенного в строящийся.

В верхней части экрана находится информация о замках (это касается всех вышеуказанных режимов):

**CASTLES IN COUNTY** — число замков в графстве (честно говоря, более одного замка на область нам построить так и не удалось);

**STONE AVAILABLE** — наличие в казне камня;

**WOOD AVAILABLE** — наличие в казне дерева;

**OPERATIONAL** — построенные замки;

**UNDER CONSTRUCTION** — строящиеся;

**IN RUINS** — разрушенные.

А если вы еще не начали строить замок — вам предложат побыстрее этим заняться. Здесь будут лишь две опции — уже знакомая **DESIGN A CASTLE** и новая, **BUILD A NEW CASTLE**, выбрав которую, вы увидите список готовых проектов замков. Выберите тот, который вас устраивает, введите название — и стройте на здоровье.

## ПЕРЕХОД ХОДА

Крайняя справа пиктограмма. С ней все просто — щелкнул, выполнив все свои дела — и ход за следующим в списке игроком. Кстати, когда компьютер двигает свои армии, вы можете проследить за ними (в режиме полной видимости). Для этого просто нажмите правую клавишу.

## УПРАВЛЕНИЕ ГРАФСТВОМ

Теперь, разобравшись с опциями, щелкните на свое владение — и увидите панель происшествий. Там может быть все, что угодно. Из положительных событий отметим постройку церкви (+2 к популярности), массовые свадьбы (тот же эффект) и бум рождаемости (+1 к популярности и резкий рост населения). Из отрицательных — появление волков (популярность -1) или слухи о



надвигающемся Зле (тот же эффект). Кроме того, здесь же имеется информация о погоде, которая влияет на урожай и т.д.

В правой части экрана вы видите семь опций. Нижняя — уже знакомые вам «ворота» — это возврат в карту. Остальные — различные режимы жизни графства. Щелкните мышью — и вы окажетесь в первом из них.

Значения икон (сверху вниз):

1. Информация о жителях и их питании;
2. Распределение полей;
3. Распределение работников;
4. Торговля с купцами (если один из них в данный момент пребывает в рассматриваемом графстве);
5. Призыв в армию и контакты с наемниками;
6. Информация по всем аспектам жизнедеятельности графства.

## ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вызывается верхней опцией. В верхнем левом углу вы видите название графства, в верхнем правом — сезон и год. Ниже — данные по численности населения (**POPULATION**), вашей популярности (**HAPPINESS**) и здоровье жителей (**PEOPLE-...**).

Посередине экрана находится шкала питания. Она состоит из трех частей:

**CATTLE** (красная) — коровы;

**GRAIN** (зеленая) — зерно;

**SHEEP** (синяя) — овцы.

Этой шкалой вы устанавливаете, чем будут питаться крестьяне. Лучше всего, конечно, кормить их зерном, так как овцы и коровы годятся не только для безжалостного пожирания.

Мешок зерна кормит 10 человек

Одна корова — 50 человек

Одна овца — 30 человек

Под шкалой слева имеется информация о достаточности питания. В графе **RATIONS ACHIEVED** вы видите, сколько еды получает народ (от **NO RATIONS** — вообще не получают, до **TRIPLE RATIONS** — тройные рационы). Стрелками рядом с графой **RATIONS WANTED** вы устанавливаете желаемое значение, и **RATIONS ACHIEVED** сразу приходят в соответствие с ними — если, конечно, хватает продуктов. Вообще, лучше не усердствовать со сверхобильным питанием и всегда удерживать **NORMAL RATIONS**.

Правее вы видите табличку продовольственных ресурсов. Здесь уже знакомые три строки **SHEEP**, **GRAIN** и **CATTLE** и три столбца:

**NOW** — количество пищи, имеющееся в данный момент;

**STORE** — сколько останется;

**EAT** — сколько будет съедено.

Под этой таблицей находится важнейшая строка: **DAIRY PRODUCE FEED NN** — «Коровы кормят NN человек. Как мы уже упоминали выше, одна корова кормит десять человек БЕЗ ее поедания.

В левом нижнем углу находится карта Англии, на которой черным обозначено рассматриваемое графство. Правее — краткое содержание панели происшествий.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОЛЕЙ

В верхней части экрана вы видите 16 полей:

- **Ровное коричневое поле** (с колосьями или без) — засеянное (или подготовленное к посеву);
- **Овцы** — пастбище для овец;
- **Коровы** — пастбище для коров;
- **Трава** — нетронутый луг;
- **Бугристая земля** — погибшее поле.

Щелкнув на действующие поля, вы можете выбрать один из вышеприведенных вариантов использования. Если у вас нет овец или коров — поле, выбранное под их пастбище, станет лугом. Земля, выбранная для посева, останется голой до зимы. Если зимой у вас будет зерно — сейте (по 30 мешков на одно поле). Если же сеять будет нечего — поле так и останется голым. Под полями имеется информация о плодородности земли (**FERTILITY**). Справа — показатель пригодности полей (**CROP ROTATION**). Лучшее его значение — четыре цветка, худшее — четыре сорняка. Чем больше полей вы используете, тем хуже **CROP ROTATION**, а это, в свою очередь, отрицательно сказывается на плодородности почвы.

В нижней части экрана вы можете распределять людей по четырем видам занятий:

**SHEEP** — пастухи овец;

**CATTLE** — пастухи коров;

**SERFS** — сервы, следящие за состоянием полей;

**GRAIN** — крестьяне, занимающиеся урожаем.

Первый слева столбик цифр — необходимое число людей (**NEED**). Следующий столбик — текущее их количество (**NOW**). Далее идут данные по числу овец, коров и зерна, которое будет сохранено (**STORED**). Последняя графа этой таблицы — эффект. Для коров и овец он заключается в росте поголовья или в падеже скота. Для сервов — если их недостаточно, одно из полей гибнет (**FIELD IS LOST**), если достаточно — поля сохраняются (**FIELDS MANTAINED**). Наконец, если поставить 200—300 сервов — погибшее поле будет восстановлено (**FIELD RECLAIMED**, разумеется, только если у вас есть загубленные поля). А у крестьян результаты деятельности могут быть такими.

Зимой: **NN SOWN IN SPRING** — к весне будет засеяно **NN** мешков зерна.

Весной: **NN WILL GROW** — вырастет **NN** мешков зерна (то есть, конечно, не мешков, но эквивалентное число самих зерен).

Летом: **NN WILL RIPEN** — созреет **NN** мешков зерна.

Осенью: **NN AUTUMN HARVEST** — будет убран урожай из **NN** мешков.

Обычно при хорошей погоде и высокой плодородности почвы каждый засеянный мешок зерна прорастает в десять. На посадку требуется 300 человек на поле (десять человек на один мешок, 30 мешков на поле). Весной и летом людей требуется гораздо меньше, а осенью — опять аврал — начинается война за урожай. Чтобы не заработать язву желудка, забудьте про зерно. Н.С.Хрущев хотел перевести хозяйство на кукурузу — а мы посоветуем на коров. За стадом ухаживает примерно одно и то же число людей, каждая корова самым фактом своего существования насыщает десять человек. Просто купите на население в 200 человек 30 коров — и забудьте про продовольственную проблему. Рост стада будет опережать рост подданных, к тому же последний вы всегда можете проконтролировать. Кстати, наилучшее распределение по пастбищам — примерно 30-40 коров или 50-60 овец на одно поле. При таких пропорциях обеспечивается максимальный рост поголовья.

Последний пункт этого режима — **IDLE** — это число людей, не занятых никаким делом. Впрочем, с людьми вы разберетесь в следующем меню.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАБОТНИКОВ

В этом режиме вы можете расставить своих подданных на следующие работы:

**SERFS** — сервы (см. выше);

**FARMERS** — крестьяне (см. выше);

**HERDERS** — пастухи-коровники (см. выше);

**SHEPHERDS** — пастухи-овцеводы (см. выше);

**BUILDERS** — строители. Они нужны для постройки замка. Если замок готов, то про строителей можно забыть (если не хотите этот замок расширять);

**MINERS** — шахтеры. Они добывают железо;

**QUARRIERS** — камнетесы. Добыча камня;

**FORESTERS** — лесорубы. Добыча леса;

**ARMORERS** — кузнецы. Производство оружия.

Имейте в виду, что при отсутствии железа — от кузнецов, а камня и дерева — от строителей — не будет никакого толку.

Справа от названия профессии, по центру экрана находятся цифры, указывающие, сколько народу нужно для данного рода занятий (это касается первых пяти). У сервов, крестьян и пастухов обоих видов справа появляется результат их деятельности. Если он отмечен фиолетовой цифрой — наблюдается прогресс, если красной — наоборот. Что касается последних четырех видов занятий, то проценты справа свидетельствуют о том, сколько народу не хватает для успешного производства (появляются только если вы поставили людей на то или иное дело), а четыре шкалы в правом нижнем углу — степень выполнения. Там же имеется кнопка, нажав на которую вы можете выбрать, какое оружие будут делать кузнецы.

Для перераспределения людей воспользуйтесь стрелками по краям полос под каждой профессией. Кстати, заполненность полосы свидетельствует о том, какой процент от общего числа жителей занимается данным делом (полная полоса соответствует всему населению графства).

## ТОРГОВЛЯ

В верхней части экрана находится портрет купца и количество денег у вас в казне. Рядом — опция **GOSSIP?** Если щелкнуть на нее, можно услышать чего-нибудь полезное — например, о том, что в соседнем, вашем же графстве хорошо живут, или что в вашей казне порядка стольких-то монет... Нет, иногда попадают и в самом деле важные сведения, но очень редко. Купцы предпочитают перебивать косточки вам самим.

В нижней части экрана содержится список товаров с указанием цен. Верхний ряд цен — продажа, нижний — покупка. Самих товаров имеется девять видов (слева направо):

**Коровы** (о них уже сказано достаточно);

**Овцы** (их вы тоже уже знаете);

**Зерно** (и с ним никаких проблем);

**Овечья шерсть** — понижает сезонную (зимнюю) смертность, производится овцами (естественно) — раз в год по тюку с каждой овцы;

**Эль** — средство поднять свою популярность. Он не идет в закрома, а расходится сразу. Купить можно до 40 бочонков, но популярность растёт самое большое на 3 единицы (максимум с шести бочонков, минимум — с трех), поэтому мотовать не стоит;

**Железо** — из него кузнецы делают оружие;

**Камень** — стройматериал;

**Дерево** — стройматериал;

**Оружие** — служит для создания приличных войск (можно, конечно, поднять безоружных крестьян, но толку с них будет, что с козла молока).

Для покупки товара щелкните на цену в нижней строке, для продажи — в верхней. При торговли оружием надо выбирать тип оружия (стоит все одинаково):

— верхний ряд: отказ; мечи; топоры; арбалеты;

— нижний ряд: копья; булавы; луки; доспехи.

Внизу находится опция VIEW ARSENAL, в которой вы можете полюбоваться на уже имеющееся у вас вооружение. Все виды оружия позволяют поднимать соответствующие отряды воинов. Доспехи же нужны для создания рыцарской конницы, которой к тому же требуются и мечи.

## СОЗДАНИЕ АРМИИ

Вот мы и подобрались к самому главному моменту игры. Всего существуют восемь родов войск.

Крестьяне (**PEASANTS**) — это даже не пушечное мясо, а нечто еще менее боеспособное. Их содержание обходится в одну крону на 50 человек.

Копейщики, Воины с булавами (**SPEARSMEN, MACE MEN**) — покупать им оружие — бесполезная трата денег. В бою ненамного лучше крестьян, и обходятся соответственно — в 2 монеты на 50 голов.

Мечники, Воины с топорами (**SWORDSMEN, AXEMEN**) — отличные бойцы, стойкие в ближней схватке. Обходятся в 10 монет на 50 человек.

Арбалетчики (**CROSSBOW**) — стрелки. В ближнем бою на уровне копейщиков, стреляют недалеко, заряжают долго... но в принципе неплохи. Стоят 12 монет

Лучники (**ARCHERS**) — тоже стрелки. Их луки бьют втрое дальше арбалетов, и стреляют они в полтора раза чаще, но не дайте им,

боги, сойтись с врагом в ближнем бою! Даже крестьяне сопротивляются эффективнее. Цена 16 монет.

**Рыцари (KNIGHTS)** — Самые дорогие солдаты (25 монет). Очень сильны в атаке, но, увязнув во вражеском строю, дерутся не лучше мечников. К тому же атакуют редким строем, через который легко просачиваются враги, мигом окружая их со всех сторон.

Для подъема отряда воспользуйтесь стрелками рядом с каждым родом войск. Чтобы использовать кого-либо, кроме крестьян, нужно иметь соответствующее оружие. Рыцарям нужны мечи и доспехи. Самый лучший набор — отряд стойких в бою солдат (например, мечников) и отряд стрелков. В сражении мечники выходят вперед и притягивают к себе все силы врага, в то время как лучники или арбалетчики расстреливают их издали.

Нельзя поднимать войска, если ваша популярность ниже 10.

Нельзя призывать более 50% населения графства.

И вообще, будьте с призывом поосторожнее. В XIII веке армию не любили. Если призвать более 10% людей — популярность обрушится вниз просто катастрофически.

Большой праздник — это когда к вашему порогу приходит толпа наемников. Они относятся к тем же родам войск (правда, среди них ни разу не встречались ни крестьяне, ни воины с топорами или булавами). Отличия наемных солдат от своих были рассмотрены в начале описания. Сейчас стоит обратить ваше внимание на то, что перед наемом придется заплатить немалую сумму денег. Причем, эта сумма не зависит от числа солдат — берете вы 50 или 200, допустим, Норманнских Арбалетчиков, — все равно платить 650 крон. Самые неудачные в этом плане — Анжуйские Рыцари. Они требуют 900 крон, приходя всегда в количестве 50 человек. Вообще, чем меньше количество воинов, тем больше плата. Возьмем, к примеру, мечников. Датские приходят по 200 человек и требуют 600 монет. Шведы — 150 воинов и 700 монет. Наконец, саксонцы — 100 человек и 750 крон.

Наемники появляются внизу списка, и если у вас достаточно денег, вы поднимаете их также, как и остальные войска. Если же вы отказываетесь от их услуг — они перебираются к следующему сезону в другое графство.

## КОНКРЕТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Это последний пункт меню. Данные имеются по четырем статьям — люди, овцы, коровы и зерно. Переключаются эти статьи стрелками возле иконы с соответствующим изображением в правом верхнем углу.

## Люди

Наверху находится график роста населения, масштаб которого меняется от 80 до 10000 стрелками слева. Внизу — следующие пункты:

**START OF...** — население перед началом текущего сезона;

**BIRTHS** — число новорожденных;

**DEATHS** — число умерших;

**IMMIGRATION** — приток людей из других графств;

**EMIGRATION** — бегство людей в другие графства;

**CONSCRIPTION** — призвано в армию;

**END OF...** — население на текущий момент.

Правее имеется список графств, из которых бегут СЮДА (**IM-MIGRANTS**) и КУДА бегут ОТСЮДА (**EMIGRANTS**).

## Зерно

**START OF...** — число мешков к началу текущего сезона.

**HARVESTED** — собранный урожай.

**SOWN** — засеено.

**EATEN** — съедено.

**STOLEN** — украдено разбойниками.

**DESTROYED** — уничтожено (солдатами при уничтожении полей).

**SOLD** — продано.

**BOUGHT** — куплено.

**END OF...** — число мешков на текущий момент.

**LOSS OF (GAIN OF)** — баланс.

## Коровы и овцы

**START OF...** — число голов к началу сезона.

**BIRTHS** — родилось.

**DEATHS** — умерло.

**EATEN** — съедено.

**STOLEN** — украдено.

**END OF...** — число голов на текущий момент.

**GAIN OF (LOSS OF)** — баланс.

У коров внизу написано, сколько людей они кормят.

## ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

### Замки

Имеются только в не нейтральных графствах. Являются средоточием власти в области. С их захватом графства переходят к интервентам.

### Деревни

Поселения местных жителей. Их стоит уничтожить в двух случаях:

— чтобы уменьшить число голодных ртов в своих графствах (гениальный способ контроля над рождаемостью!);

— чтобы уменьшить число потенциальных рекрутов у врага (перед долгой осадой, в течении которой осаждающих будут постоянно беспокоить отряды свежепризванных в армию крестьян).

### Поля и стада

Их тоже можно уничтожить, но лучше этого не делать — они всегда могут пригодиться и вам.

### Хижина

При отсутствии замка является столицей графства.

### Солдат(ы)

Отряд воинов.

### Бродяга с факелом

Повстанцы и разбойники.

### Повозки у хижин

Купцы (чисто информативно).

### Телеги

Пересылаемые ресурсы. Если щелкнуть на телегу, увидите — откуда, куда и что посылается.



Щелкнув на отряд солдат (своих), вы узнаете его состав, плату (**WAGES**), здоровье и боевой дух. Также имеются две опции:

**SPLIT ARMY** — разделить отряд на два;

**DISBAND ARMY** — распустить отряд. При этом наемники исчезают, а призывники возвращаются по домам. Если они были вооружены, это оружие возвращается в арсенал.

Щелкнув на разбойников, вы увидите те же данные, но без этих двух опций. Вместо платы здесь будет информация о том, сколько пищи они украдут.

Нажав на свой замок, вы увидите его планировку и внешний вид. Если замок построен, будет дана его вместимость, если строится — количество стройматериалов и людей, необходимое для его завершения. Если в замке есть гарнизон — появится опция **VIEW GARRISON**, через которую вы узнаете о солдатах, обороняющих этот замок.

## ПЛАНИРОВКА ЗАМКОВ

Переход сюда осуществляется из режима осмотра замков. Вы видите перед собой зеленое поле и 16 опций в левой части экрана. Кроме того, перед вами табличка, показывающая данные замка:

- Расход камня;
- Расход дерева;
- Количество человеко-сезонов;
- Вместимость для провизии;
- Максимальный гарнизон.

Опции в этом режиме творят следующие вещи. Левый ряд (сверху вниз):

- Постройка стены;
- Установка донжона (выбор — круглый или квадратный);
- Установка ворот (выбор — большие, средние или малые);
- Копание рва;
- Переключение изображения (полусхематичное и реальное);
- Стереть установленный элемент;
- Убрать/вернуть табличку;
- Войти в режим записи замков.

Правый ряд:

- Указать высоту стен (15,20 или 25 метров);

Поставить башню (круглую или квадратную, малую или большую);

Поставить пакгауз (маленький или большой);

Установить флаг на башню, донжон или ворота (обязательный элемент!);

Посмотреть план замка;

Очистить экран;

Посмотреть внешний вид замка (можно покрутить его по сторонам света);

Выйти из этого режима.

Для постройки замка рекомендуем:

1. Установить по периметру башни и одни ворота;
2. Соединить башни стенами;
3. Окопать крепость рвом;
4. Установить донжон во внутреннем дворе (если влезет, конечно);
5. Поставить пакгаузы на свободном пространстве;
6. Установить флаг.

Для постройки элемента замка (копания рва, стирания элемента) щелкните на нужную опцию. Появится квадрат или прямоугольник. Наведите его на желаемое место. Если там возможно строительство, квадрат будет черным, если нет — красным.

Большие (прямоугольные) пакгаузы можно вращать правой клавишей мыши.

Для сохранения щелкните на крайнюю слева-снизу пиктограмму, введите имя и нажмите на кнопку рядом с надписью **SAVE**. Щелкая на **TOGGLE L/S**, вы переключаетесь между сохранением и загрузкой замка.

Для использования готового дизайна поменяйте **SAVE** на **LOAD**, выберите нужный замок и щелкните на кнопку рядом с **LOAD**. Разобравшись с планом, выйдите из меню (правая нижняя икона). Вас спросят — будете ли вы строить спланированный замок (**BUILD THIS CASTLE?** — Да/Нет). Если будете — появится фундамент, и в дальнейшем, покупая или добывая нужное количество камня и дерева и ставя на работу строителей, вы в конце концов постройте свою цитадель. Если же откажетесь — вас спросят, хотите ли вы покинуть режим без замка (**END OF DESIGN WORK?** — Да/нет). Ответите нет — останетесь здесь, да — вернетесь в игру.



## СРАЖЕНИЕ (В режиме одного игрока-человека)

В левом верхнем углу вы видите соотношение сил сражающихся и их гербы (щит с вилами — «герб» разбойников и ополчений нейтральных графств). Ниже находятся восемь икон. Левый ряд:

- Перестроить отряд так, как показано на пиктограмме;
- Переместить отряд/атаковать;
- Посмотреть на поле боя с высоты птичьего полета;
- Отступить.

Правый ряд:

- Пауза (в начале стоит на ней, после отдачи приказов войскам надо щелкнуть на эту опцию, чтобы начался бой);
- Стрельба (для лучников и арбалетчиков);
- Установка указателей над отрядами сражающихся — (никаких/род войск/ боевой дух/численность);
- Предложить капитуляцию.

Для совершения всех действий (перестраивание, перемещение, стрельба) необходимо выбрать свой отряд. Для этого надо щелкнуть на него мышью, и он будет отмечен флагом. Если в войске несколько отдельных отрядов, вы можете всем им одновременно дать приказы (пометив всех).

## Советы по сражениям

1. Если у вас есть стрелки (лучше лучники) — стреляйте по ближайшему врагу не раздумывая. Если у вас есть еще мечники, рыцари или воины с топорами — поставьте их перед стрелками. Враги будут вступать с ними в бой, а ваши стрелки — спокойно их расстреливать.
2. Избегайте болот. И старайтесь загнать в них противника.
3. Если вам противостоят стрелки и пехотинцы, постарайтесь вывести своих из-под обстрела, уничтожить пехотинцев врага и только потом атаковать его стрелков.
4. Следите за боевым духом врага и постоянно предлагайте ему капитуляцию — это спасет жизнь многим вашим солдатам.
5. Если ситуация выходит из-под контроля — нажмите на паузу и спокойно подумайте.
6. Старайтесь не ломать пешего строя (лучше всех в этом плане мечники).

7. Не отступайте и не принимайте предложений о сдаче — лучше сгубить остатки своих и без того потрепанных войск, уничтожив часть солдат врага, чем позорно бежать с поля боя, растеряв уцелевших воинов и не причинив противнику никакого вреда.

8. Ведите «гонку вооружений». Пусть в вашем арсенале всегда будет по 200-300 луков, арбалетов и доспехов, и не менее 500 мечей. В этом случае вы легко отразите любой подлый неожиданный удар в спину, не имея поблизости готовых к бою наемников.

## ОСАДА ЗАМКОВ

### Оборона осажденного замка

Вы увидите число уцелевших защитников, их боевой дух и здоровье, количество провизии. Ниже — пять опций:

**ASK FOR QUARTER** — просить пощады;

**ATTEMPT ESCAPE** — попытаться тайно покинуть замок;

**SALLY FORTH** — предпринять вылазку;

**HOLD FAST** — обороняться дальше;

**RATIONS** — установить норму питания солдат.

### Осада

Вы увидите похожую информацию — число воинов, сколько их было в начале осады, боевой дух, лояльность, здоровье. Внизу — две опции. Ворота — ограничиться блокадой замка. Стрелка — перейти в следующее меню.

Здесь вы можете распределить своих людей на фуражиров, добывающих пищу (один фуражир кормит трех человек), строителей, конструирующих осадные машины, и воинов, лезущих на стены. Это — в левой части экрана. В центре — информация о питании солдат. Справа — постройка осадных машин. Внизу — информация об осажденных — сколько их, есть ли у них еда и т.д.

На левом краю расположено несколько опций:

— **кружок с человечком** — перейти в режим установки солдат и техники;

— **шеренга солдат** — вернуться в предыдущий режим.

Ниже — еще четыре пиктограммы. Две нижние — это (слева направо) — возвращение в самый первый «осадный» экран и завершение отдачи приказов. Верхние же иконы служат для следующих целей:

- левая — посмотреть направление атак;
- правая — указать направление атаки.

Скипетром щелкните на отряд солдат или на машину в левом верхнем углу. Перенесите фигурку на карту замка (осадные башни, тараны, лестницы и солдат — к стенам, а катапульты и требушеты — на удалении). Теперь щелкните на иконку «направление атаки», курсор примет форму меча. Щелкните им на отряд — он посветлеет. Теперь наведите на цель (появится красная траектория) и щелкните еще раз — фигура отряда примет фиолетовый цвет и в нужное время атакует в заданном направлении.

## Атака замка

Происходит в конце сезона автоматически, после отдачи приказов обеими сторонами.

В правом верхнем углу демонстрируется план замка и расположение атакующих. Левее появляются сообщения об атаках и их результатах. В нижней части экрана происходит анимационный показ атаки. Там же две опции:

- **всадник** — быстро (без анимации) выдать результаты атаки;
- **ворота** — покинуть режим после появления окончательного результата (в виде числа потерь с обеих сторон).

Вот, собственно, и все. Надеемся, наше небольшое руководство по управлению игрой поможет вам разобраться в этой потрясающей management/wargame. Напоследок повторим (в какой раз!) главнейший экономический совет — разводите коров! Это — основной залог успеха! Честное слово.

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Lords of The Realm  
Год: 1994  
Фирма: Impressions  
Размер архива: 4,9 Mb  
Размер на диске: 9,1 Mb  
Игроков: 1—6 и по модему  
Управление: мышь

# LOST EDEN

*«Эти животные были такими большими! Просто громадными! Величиной с дом! И их так много! Черт возьми, настоящие динозавры! Такие реальные, о каких можно было только мечтать».*

**Майкл Крайтон. «Парк юрского периода».**

Вы мечтаете о динозаврах? Рискнем предположить, что да. Как и миллионы людей во всем мире, которые испытывают необъяснимый интерес к этим существам, покинувшим нас миллионы лет назад. Они снимают и смотрят фильмы о них, пишут и читают книги, раскапывают кости и приходят на них смотреть в музеи. Они хотят верить, что в озере Лох-Несс и в глубинах океанов остались-таки последние из этих исполинов минувших эпох. Они не хотят смириться с их полным исчезновением и забыть о них.

Свой вклад в дино-культуру внесла и фирма «Сгуо». Добившись великолепной гармонии анимации, статичной графики и неподобной музыки, «Сгуо», безусловно, сделала значительный шаг в развитии жанра интерактивного приключения. Свою историю о «Потерянном Рае» создатели доверили рассказать старому птеродактилю Илою, который проведет вас по Долинам удивительного древнего мира людей, динозавров и других существ, где столкнулись в своем извечном споре Свет и Тьма, Добро и зло.

«Меня зовут Илой, и я стар. Это теперь я довольствуюсь созерцанием мира с высоты Белой Арки, а когда я был молод, я путешествовал по свету и видел много чудес. Но среди всех историй, что я мог бы рассказать, нет более удивительной, чем эта — принц Адам из Мо».

Прежде чем Илой продолжит свою историю, несколько слов о стратегии игры и ее управлении.

Вы — принц Адам. Ваша цель — восстановить утерянное равновесие мира вокруг вас — победить зло. Игра предусматривает ваше минимальное участие (играющего, но не героя игры) в формировании сюжетных поворотов, что, однако, не делает программу менее интересной, так как оставляет вам больше времени, чтобы насладиться великолепными ландшафтами, анимацией и музыкой. У вас есть только две возможности погибнуть, которые легко избежать. Последовательность ваших действий проста и вполне поддается простому логическому анализу. Если вы понимаете английский язык (испанский или итальянский тоже подойдут), у вас не должно возникнуть никаких проблем с прохождением этой игры. Универсальным советом по ее прохождению может быть следующий: «Вокруг больше друзей, чем врагов.



Слушай их советы и следуй тем, которые кажутся тебе разумными». Для тех, кто испытывает трудности с английским языком — в конце главы приведен краткий алгоритм прохождения игры. Вообще говоря, главное удовольствие в «Lost Eden» — не удачное выполнение миссий и не победа над врагами, а ощущение погружения в удивительный древний мир сказочных Долин, где еще действует магия, где все существа общаются между собой и единственное что разделяет их — это приверженность Светлой или Темной Силе.

Итак, что же рассказал Илой...

В те времена Тиранозавры снова начали свирепствовать, жажда крови и резни. И во главе их встал ужасный Мооркус Рекс. Годы нелегкого мира подошли к концу. Доверие, которое однажды объединило людей и динозавров, было потеряно. И ничто не могло противостоять безжалостному потоку, который надвигался с Севера, сметая все на своем пути.

И среди всех Земель осталось лишь одно безопасное место — крепость Мо в Королевстве Машаар. Король Грегор — отец Адама — отсиживался за массивными стенами замка, не понимая или не желая понимать, что Мооркус Рекс не остановится, пока весь мир не будет лежать у его ног, истекая кровью.

Моя история начинается как раз в день совершеннолетия принца Адама. Я только что прибыл в Мо с важными вестями с Севера...

Этот день был такой же, как и все дни в замке. Исполинские стены взмывали вверх, излучая призрачный свет, из них лилась чарующая музыка. Сержант Тагг как всегда был немногословен.

— Адам, Советник Монк ищет тебя. Король ждет в Тронном зале. Не выходи из замка. Приказ Короля!

Адам спустился в Тронный зал. Там его ждал отец. Подле трона стоял Птеродактиль.

— Принц Адам. Большая честь познакомиться с вами.

Отец был мрачнее тучи.

— Адам, сын мой. Я боюсь, что этот день твоего Совершеннолетия не будет таким приятным событием, как мы планировали. Это Илой, и он принес мрачные новости с Севера. Илой...

— Мой Лорд, город Шамаар атакован и разрушен Тиранозаврами. Люди убиты и сожраны. Спаслись немногие...

— Шамаар разрушен... Кажется, Мооркус Рекс и его орда не успокоятся, пока весь мир не обратится в кровь и прах! Ты видишь опасности, которые лежат вокруг нашей крепости, Адам; только ее могучие стены стоят между нами и разрушением. Ты должен оставаться в цитадели. Это мой приказ... Ты мое единственное выжившее дитя, наследник трона Машаара! Твой долг быть здесь, в крепости Мо со своими людьми. Никогда не

забывай, что твоя сестра и мать, моя любимая Джеллана, погибли не более, чем в дне пути отсюда. Такая же участь не должна постигнуть тебя. Забудь свои мечты о странствиях по свету!

Так я познакомился с Адамом. Я был не совсем согласен с королем Грегором и хотел поговорить с Адамом без него, о чем и намекнул Адаму. После беседы с королем я отправился в комнату принца и стал поджидать его.

События в Шамааре заставили меня действовать. Я лелеял надежду вернуть потерянный рай в наши Долины. Мне нужен был союзник среди Людей, и я хотел, чтобы им стал принц Адам. Но сначала он должен был узнать многое о нашем мире и о том, почему этот мир стал таким страшным. Адам не замедлил появиться, и я решился сделать первый шаг к осуществлению своей мечты. Я просил его тайно посетить старого Тау в сопровождении Дины, его внучки, напомнив, однако, о предостережениях его отца и умоляя быть крайне осторожным. Адам согласился, и вскоре он уже знал историю своего великого предка Архитектора и его друга Динозавра Граа, построивших крепость Мо. Узнал он и о том, что его дед — Поработитель — разрушил союз Людей и Динозавров и сгноил Граа в Склепах Древних крепости Мо; но секрет Граа остался и покоится вместе с его останками в подземельях Мо.

С помощью Дины, Палача Джаббера и советов старого Тау из Долины Туманов Адам нашел путь в темницу Граа и узнал его Великий Секрет строительства крепостей: Союз Людей и Динозавров — Динозавры помогают строить могучие крепости, а Люди выращивают для них пищу. Теперь Адам знал, что делать — Люди и Динозавры должны были снова научиться верить друг другу и работать бок о бок, чтобы освободить свои Земли от тирании Мооркус Рекса. Призма, найденная в подземелье, помогла Адаму решить загадку магического Зеркала — теперь он может следить за Мооркус Рексом!

С помощью Советника Монка и Дины нам удалось уговорить короля Грегора решиться на борьбу с Мооркус Рексом и благословить принца Адама начать эту войну. К нам присоединился и сержант Тагг с небольшим отрядом.

Мы двинулись на Север в Долину Шамаар, где встретили Мунго — супруга Дины, племя Чоррианцев и их вождя Чонга, которые с энтузиазмом присоединились к нашей борьбе. Там же Адам научился привлекать на свою сторону Бронтозавров — Строителей Цитаделей, находить в озерах Мозазавров, чтобы узнать, как бороться с Тиранозаврами в разных Долинах. И именно в Долине Шамаар Адам начал строить свою первую в жизни крепость...

Итак, самая первая цитадель была построена в горах Шамаар. Чоррианцы могли теперь защитить свою Долину от Тиранозавров! И это было только начало! В Шамаар мы встретили Апатозавров и двинулись на них дальше в Долины Улуру и Кото. Вести об



Адаме — Приносящем Надежду, Строителе Цитаделей — опережали нас. Везде нас уже ждали.

Мы заключили союзы с племенами Юлеле и Кобу, построили крепости в этих Долинах и вторую цитадель в Шамаар. Адам учился использовать магические предметы, Юлеле поведали ему секрет привлечения на свою сторону Велоцирапторов для защиты строителей от Тиранозавров и подарили второе магическое Зеркало. Все это время старый Тау помогал Адаму советами из Долины Туманов.

Мунго рассказал нам о Долине Отчаяния, где под гнетом Тиранозавров томятся тысячи несчастных. Но Долина охранялась полчищами Мооркус Рекса, и проникнуть туда сухопутным путем было невозможно. Оставалось только одно — пробираться тайными водными путями. Но нам было не обойтись без помощи Аквазавров и мы отправились к Нарриму — их предводителю. С большим трудом Адаму удалось заручиться поддержкой Аквазавров — слишком памятной была Нарриму жестокость Поработителя... С помощью Аквазавров нам удалось пробраться в Долину незамеченными. Наконец-то пришло время битвы...

Битва была неистойвой, но у нас было преимущество внезапности, которое и принесло нам победу. Но цена оказалась высокой. Многие из наших друзей остались там... Дина нигде не могла найти Мунго...

Племя Таммнианцев во главе с Талуми присоединилось к нам. С их помощью мы воздвигли крепость в Тамара — так Талуми решил назвать Долину после освобождения. Но когда пришло время двигаться дальше, мы поняли, что попали в ловушку — все проходы в Долину были разрушены. К счастью, Таммнианцы готовили плоты для побега через Море Опасности, и с помощью Путевого Камня, который я нашел во время одного из своих путешествий и подарил Адаму, Талуми переправил нас в загадочную Долину Кантура — владения удивительных Кастра. Дина не хотела верить в худшее и решила отправиться обратно в Тамара на поиски Мунго, а нас здесь ждали сюрпризы. Талуми снял маску и оказался... очаровательной девушкой по имени Ив. Но не успели мы опомниться от удивления, как Ив была захвачена Кастра, которые требовали взамен Дину.

Пришлось отправиться обратно в Тамара за Диной. Дина не хотела думать ни о чем, кроме поисков Мунго, но после того, как она увидела в магическом Зеркале останки своего возлюбленного подле трона Мооркус Рекса, жизнь потеряла для нее смысл, и она была согласна идти с нами куда угодно. Мы вновь отправились в Долину Кантура. Кастра отпустили Ив, а Дина осталась с ними, согласившись стать Верховной Жрицей. Оказалось, что по их странным религиозным традициям возглавлять жрецов Кастра должен был Парафозавр, коим и была Дина.

Заручившись поддержкой Кастра, мы воздвигли крепость и в Кантура. От них же Адам получил и третье магическое Зеркало, решив их сложные головоломки. Используя удивительную мелодию, услышанную Ив от Кастра, Адам смог привлечь на свою сторону и Трицератопсов, значительно укрепивших наши крепости. Уверенность в победе росла...

Но неожиданно печальные вести настигли нас — умер король Грегор. Адам должен был отправиться в Мо, чтобы похоронить отца и принять Трон. По традиции тело короля должно было быть доставлено в Храм Сохраняющих от Забвения для церемонии Освобождения Души. Это были тяжелые дни для Адама, но получив неожиданную поддержку от Джаббера, он преодолел и это. Верховная Жрица храма Маринда предложила Адаму свое мощное оружие против Тиранозавров, но только при условии, что он подтвердит свой титул короля Машаара, предъявив Золотой Меч. По словам Монка Меч исчез при загадочных обстоятельствах много лет назад. Нам ничего не оставалось, кроме как продолжить борьбу собственными силами.

До нас дошли слухи о Воинствующей Королеве, сражающейся с Тиранозаврами в одиночку, владения которой лежали далеко на Северо-Западе от Крепости Мо. Она могла стать неплохим союзником в нашей борьбе, и мы отправились в Долину Шандовра. Каково же было наше удивление, когда выяснилось, что Шазия Гордая, как именovala себя Воинствующая Королева Шандовра — сестра Адама, Леонора. Оказывается, мать и сестра Адама не погибли, как утверждал отец, а тайно покинули Крепость Мо, не желая мириться с трусостью короля Грегора. Уговорив часть племен Долины Шамаар присоединиться к ним, они добрались до Шандовра и осели там, мужественно сражаясь против Тиранозавров. Мы построили крепость, и в знак признательности сестра преподнесла Адаму тот самый Золотой Меч — символ королевской власти Королевства Машаар. Получив от Маринды ее удивительное оружие, мы смогли окончательно изгнать Тиранозавров из Долины Шандовра. На поле боя Адам обнаружил четвертое магическое Зеркало. Но их главный секрет по-прежнему оставался для него загадкой.

Шазия решила открыть Адаму Путь Золотого Меча, и мы отправились в Крепость Мо. Там Адам нашел вход в потайной Лабиринт замка и обнаружил в его глубинах Яйцо Судьбы, в котором заключалось будущее Динозавров. Этим Яйцом мои предки выкупили свои жизни у Поработителя, спасая род Динозавров от уничтожения, но были прокляты на восемь поколений и изгнаны из Белой Арки. Вот почему я скитался по свету — у меня не было дома... Теперь я мог вернуть Яйцо Судьбы в его Гнездо в Белой Арке и вновь обрести честное имя и свой народ. Адам выполнил мою просьбу, хотя Монк был против, и мы отправились к Великой Белой Арке.

После стольких лет изгнания я возвращался домой! Мои сородичи не остались в долгу и преподнесли Адаму пятое магическое Зеркало.

Пришло время решающей битвы. Пора было покончить с Мооркус Рексом. Но нам нужно было действенное оружие против него. Надо было во что бы то ни стало узнать тайну магических Зеркал, и сделать это можно было только в Долине Туманов, куда ушло знание о древней магии наших предков. Попасть туда было не так уж и трудно — нужно было съесть смертельный Корень Вечности, но вот вернуться оттуда пока не сумел никто. Адам колебался. Но другого пути у нас не было, и мы отправились к Кастра за магическим Корнем. Вернувшись к Белой Арке, Адам, несмотря на сомнения, съел корень. Мы не знали, что происходило с Адамом в Долине Туманов за порогом смерти, и Адам так никогда и не рассказал нам об этом, но Великий Отец Динозавров открыл ему тайную силу Зеркал и позволил вернуться. Теперь он мог сразиться с самим Мооркус Рексом! Шазия вызвалась проводить нас к логову чудовища, и мы отправились далеко на Север...

Это место внушало ужас. Вокруг царил мрак, лишь отблески багрового света, вырывавшиеся из пещеры, слабо освещали скалы призрачным светом. Наступил момент истины. Адам Величественный, лорд Мо и король Машаара вступил в пещеры Магмы в поисках последнего врага. Самого Мооркус Рекса!

Пещера, открывшаяся его взору, была способна окончательно лишить Адама какого-либо мужества завершить начатое... Ноги отказывались служить ему, сердце сдавила невыносимая мука. Своды пещеры терялись в багровом мраке, пол застилал кровавый туман, повсюду из тумана вырывались острые пики... В центре возвышался гигантский Трон монстра. Адам знал, что еще не готов к этому поединку и попытался проскользнуть вдоль подножия Трона, чтобы отыскать шестое, последнее Зеркало. Он быстро увидел его среди нагромождения скал. Оставалось только протянуть руку...

Все случилось так, как говорил Великий Отец — стоило Адаму коснуться Зеркала, как все шесть Зеркал закружились в сверкающем вихре, собираясь в ярко светящийся куб. Он вспыхнул так, что Адам зажмурился. Казалось, все вокруг обратится в пепел. Но когда он открыл глаза, Куб лежал в его руке и светился ровным белым светом. Никакого жара не было. В его руке было оружие, способное не только противостоять грубой силе, но и разрушить Магию зла. И сразу исчез страх. Адам начал уверенно подниматься по ступеням исполинского Трона.

Рекс захохотал так, что ступени задрожали.

— Я ждал этого момента, Адам из Мо. Ни одна плоть не будет такой же нежной для моего языка. Моли о пощаде, человек. Это сделает убийство слаще!

И Адам нанес свой удар...

— Что?! Куб?! Нет! Ты не имеешь права! Он должен был принадлежать мне!

Мооркус Рекс взорвался вихрем осколков, и из их груды выско-  
чило и бросилось наутек мелкое попискивающее существо.

— Мой лорд! Я знал, что вы придете! Он хотел сломить ваш дух  
видом моей смерти.

Это был Мунго — цел и невредим.

— Но вы вдребезги разбили его иллюзии, безумные иллюзии!

Это была победа. Мы могли возвращаться домой, но я решил, что пришло время разбить Яйцо Судьбы. Мы вернулись в Белую Арку, где все уже было готово к Великой Церемонии. Честь разбить Яйцо была предоставлена Адаму. Я же должен был прочесть в нем судьбу Динозавров. Под сильным ударом Адама скорлупа треснула и провалилась... Я заглянул внутрь, там не было ничего... Это была тяжелая минута для всех нас. Да, наша раса стала старой и усталой. Люди же полны сил, и им предстоит построить новый мир без нас. Мы должны уйти. Но когда-нибудь дети детей Адама, наткнувшись на след давно вымершего существа, скажут: «Когда-то в незапамятные времена существа, называемые динозаврами, жили в нашем мире...»

## Интерфейс игры

Управляющие элементы — это две контрольные полосы (верхняя и нижняя кромки экрана), между которыми расположено окно игры, и курсор. Он имеет две основные формы: рука — для выбора элементов контрольных полос, и магический куб — для выполнения действий движения, разговора, «хватания» и просмотра. В зависимости от действия, возможного в данной ситуации или применительно к данному объекту, меняется изображение на гранях куба: локальное движение — большие треугольные стрелки, одна на каждой грани (если движение в требуемом направлении невозможно — грани куба пустые).

Щелчок левой кнопкой мыши прерывает анимационную вставку. Вызов карты для дальнего перемещения — две узкие стрелки, по две на каждой грани. Разговор — человеческая фигурка. Щелкните по персонажу для начала диалога. Щелчок по персонажу во время диалога вызывает переход к следующей «порции», в сторону от него — прекращает диалог. «Хватание» — ладонь руки. Просмотр — глаз (куб начинает пульсировать).

Нижняя контрольная полоса — это ваша «корзина», куда складываются найденные и полученные в подарок предметы. При выборе предмета для использования курсор принимает его

форму. Предметы многоразового использования должны быть возвращены в «корзину» для восстановления нормальной формы курсора.

Верхняя контрольная полоса отражает ваше местонахождение и фигурки ваших спутников. При нахождении в Долине кроме названия местности (слева) появляется карта Долины (справа). На карте отображается ваше положение (черный крестик), встреченные вами стада динозавров (красный крестик) и место постройки крепости (желтый крестик). Щелчок мыши по карте приводит к выходу из Долины и получению доступа к карте для дальних перемещений. Щелчок мыши по окошку с фигурками дает вам взгляд со стороны на вашу компанию. В этом режиме вы можете поговорить со своими спутниками и дать им нужные предметы из «корзины», воспользоваться магическими предметами (взяв их и щелкнув по изображению Адама) и получить доступ к главному меню игры. Войти и выйти из этого режима можно, также используя правую кнопку мыши.

В главном меню вы можете:

- включить/выключить титры диалогов на одном из трех языков **SUBTITLES**. Чтобы включить титры во время вступительного ролика, отредактируйте файл **Eden.bat**, который создаст программа инсталляции, следующим образом:

- по умолчанию: **edenprg amr s.....**

- исправить на: **edenprg eng s.....**

- настроить параметры звука **MIXER** и проверить их **TEST**;

- загрузить одну из сохраненных игр **LOAD**;

- сохранить текущую игру (три игры максимум) **SAVE**;

- закончить игру **QUIT**;

- начать все сначала **RESTART**;

- вернуться к игре **RETURN**;

- просмотреть последние диалоги **TAPE**.

## Краткий алгоритм прохождения игры

Вы — принц Адам (**Prince Adam**). Вы в Верхнем зале крепости Мо. Идите прямо и налево. Спуститесь в Нижний зал. Идите прямо, пока не попадете в Тронный зал (**Throne Room**). Там ваш отец король Грегор (**King Gregor**) и Птеродактиль Илой (**Eloi**). Поговорите с ними. Город Шамаар разрушен. Отец запретит вам выходить из замка. Выйдите из Тронного зала. Слева дверь в Зал Древних (**Room of the Ancients**) — апартаменты Советника Монка (**Counsellor Monk**). Говорите с ним, пока он не даст вам голубой Талисман (**Talisman**). Справа дверь в вашу комнату.

Зайдите туда, там вас ждет Илой. Говорите с ним, пока он не даст вам красный круглый Камень. Вернитесь в Нижний зал. Справа — тайный выход из крепости. У выхода вас ждет Дина (**Dina**). Идите с ней по заснеженной равнине до пещеры. В пещере ее умирающий дед Тау (**Tau**). Говорите с ним, пока он не даст вам Раковину (**Shell**). Используйте ее далее для получения советов от Тау из Долины Туманов (**Valley of Mists**). Возьмите Нож (**Knife**).

Возвращайтесь в крепость Мо, в Нижний зал. Слева — камера пыток (**Executioner's chamber**). Войдите туда, предварительно снабдив Дину Талисманом. Говорите с Палачом Джаббером (**Jabber**) — Дина переведет, пока он не даст вам Зуб. Идите к Монку. Приложите Зуб к голове мумии. Спускайтесь в пещеру. Приложите Зуб к черепу скелета и откатите плиту. Пройдите дальше, возьмите Призму (**Prism**). Осмотрите фрески, Дина даст вам Флейту (**Flute**).

Возвращайтесь к Монку. Приложите призму к магическому Зеркалу (**Tablet**). Вы увидите Мооркус Рекса (**Moorkus Rex**). Используйте Зеркало в дальнейшем, чтобы следить за Мооркус Рексом. Идите в Тронный Зал, Монк присоединится к вам. Поговорите с отцом. Он благословит вас на борьбу. Возвращайтесь в Верхний зал. К вам присоединятся Илой и сержант Тагг (**Thugg**). Выходите из крепости через центральные ворота.

Вызовите карту и двигайтесь в Долину Шамаар (**Valley of Chamaar**). К вам присоединится Мунго (**Mungo**) — супруг Дины. Побродите вокруг озера, пока Тагг не найдет Яблоко (**Apple**). Идите к воде и смотрите в разных местах под воду, пока не увидите кроме стаи рыб еще и Мозазавра (**Mosasaurus**). Бросьте Яблоко в воду. Мозазавр поднимется на поверхность и сообщит вам, какой Амулет (**Object of Power**) действует против Тиранозавров (**Tyrann**) в этой Долине. Для Шамаар это Глаз Бури (**Eye in the Storm**).

Идите в лес, там вы встретите племя Чоррианцев (**Chorrians**) и их вождя Чонга (**Chong**). В лесу можете собирать Грибы (**Mushrooms**) с широкими шляпками и Гнезда (**Nest**) (если в них яйца — отдайте Таггу). Ищите стадо Бронтозавров (**Brontosaurus**). Кормите их грибами и сыграйте на флейте. Чоррианцы и Бронтозавры начнут строить крепость в Долине. В Шамаар два стада Бронтозавров, но вторую крепость вы постройте позже. Найдите Апатозавров (**Apatosaurus**), они будут перевозить вас из Долины в Долину.

Выходите из Долины. Илой сообщит вам о другой Долине, а Чонг подарит Лунный Камень (**Moon Stone**). Вызовите карту и двигайтесь в Долину Улуру (**Valley of Uluru**). Повторите маневр с крепостью в этой Долине. Местное племя — Юлеле (**Ulele**), их вождь — Улан (**Ulan**). С Мозазавром пообщаетесь позже. Улан даст вам второе Зеркало. Вернитесь в Шамаар и постройте там

вторую крепость. Возвращайтесь в Улуру и побеседуйте с Уланом в крепости — узнаете о третьей Долине.

Вызовите карту и двигайтесь в Долину Кото (**Valley of Koto**). Ищите местное племя. Это Кобу (**Kobu**), их предводительница Коммала (**Kommala**). Она откажется от сотрудничества с вами без помощи Велоцирапторов (**Velociraptors**). По совету Мунго возвращайтесь в Улуру в пещеру Юлеле. По словам Юлеле, Велоцирапторам нужно Золото (**Gold**) и Амулет. Они дадут вам один — Глаз Бури — и пообещают больше в обмен за Маски Рождения, Союза и Смерти (**Masks of Birth, Bonding and Death**).

Двигайтесь в Шамаар. Найдите Золото на берегу озера и Велоцирапторов. Отдайте им Золото и Глаз Бури. Они займются Тиранозаврами. Возвращайтесь в Кото и стройте с Коммалой крепость. В пещере возьмите Символ Солнца. Выходите из Долины. Коммала даст вам Маску Союза. Вернитесь в Улуру. Идите к озеру. Поговорите с Таггом, он нашел яблоко. Повторите маневр с Мозазавром. Амулет для Улуру — Молот Небес (**Sky Hammer**). Найдите на берегу Золото. Идите к Юлеле и обменяйте Маску Союза на Молот Небес. Найдите Велоцирапторов. Отдайте им Золото и Молот Небес. Они займются Тиранозаврами. Идите к Юлеле, заберите второй Амулет — Огонь в Облаках (**Fire in the Clouds**).

Возвращайтесь в Кото. Идите к озеру. Поговорите с Таггом, он нашел Яблоко. Повторите маневр с Мозазавром. Амулет для Кото — Огонь в Облаках. Найдите на берегу Золото. Найдите Велоцирапторов. Отдайте им Золото и Огонь в Облаках. Они займются Тиранозаврами. Выходите из Долины. Мунго сообщит вам о Долине Отчаяния (**Valley of Despair**). Туда вас могут доставить только Аквазавры (**Aquasaurus**).

Вызовите карту и двигайтесь к Нарриму (**Narrim**) — предводителю Аквазавров. Поговорите с ним и отдайте Нож. Наррим покажет путь в Долину Отчаяния. Вы выиграете сражение с Тиранозаврами. Ищите местное племя. Это Таммнианцы (**Tammnians**), их предводитель — Талуми (**Tahloomi**). Стройте крепость. Теперь Долина называется Тамара (**Tamara**). Сержант Фагг (**Fugg**) даст вам Мешочек Земли (**Bag Earth**). Выходите из Долины. Дайте Талуми Камень, он поможет ему переправить вас через Море Опасности (**Sea of Peril**) в Долину Кантура (**Valley of Cantura**). Талуми снимет маску и окажется девушкой по имени Ив (**Eve**). Дина отправится искать Мунго в Тамара. Ищите местное племя — это Кастра (**Castra**) и их вождь Кабука (**Cabuka**). Они берут Ив заложницей и требуют взамен Дину.

Выходите из Долины. Илой отвезет вас в Тамара. Найдите Дину на берегу. Используйте Зеркало и покажите Дине мертвого Манго. Повторите маневр с Мозазавром, взяв яблоко у Тагга. Амулет для Тамара — Череп (**Within and Without**). Летите в Кантура. Обменяйте Ив на Дину, она останется с Кастра. Стройте крепость

и узнайте про Амулет у Мозазавра. Для Кантура — это Глаз Циклона (**Eye of the Cyclone**).

Зайдите в пещеру Кастра. Дина даст вам Маску Рождения, а Кабука предложит сокровище, если вы ответите на три вопроса. В качестве ответов дайте ему Символ Солнца, Лунный Камень и Мешочек Земли. Он даст вам третье Зеркало. Отправляйтесь в Улуру. Обменяйте Маску Рождения на Глаз Циклона. Вернитесь в Кантура, найдите Золото на берегу и договоритесь с Велоцирапторами. Отправляйтесь в Улуру. Получите Череп. Двигайтесь в Тамара и договоритесь там с Велоцирапторами. Возвращайтесь в Шамаар. Найдите Трицератопсов (**Triceratops**). Кормите их пустыми гнездами, а Ив споет им песню. Трицератопсы укрепят ваши крепости. Повторите этот маневр во всех остальных Долинах. При выходе из Долины Кантура Илой сообщит вам о смерти отца.

Вызовите карту и двигайтесь в Мо. Идите в Тронный зал. Возьмите Охотничий Рог (**Hunting Horn**). Идите к Сохраняющим от Забвения (**Embalmers**). Главная там — Маринда (**Marinda**). Никто не соглашается помочь в церемонии Освобождения Души. Вернитесь в Мо и подарите Охотничий Рог Джабберу. Он согласится помочь.

Отправляйтесь к Маринде. После церемонии получите от нее Маску Смерти. Она пообещает вам могучее оружие против Тиранозавров, если вы предъявите Золотой Меч (**Golden Sword**), как знак ваших королевских полномочий. Возвращайтесь в Мо и похороните тело отца в Склепах Древних (**Crypts of the Ancients**). Выйдите из крепости.

Вызовите карту и двигайтесь в Шандовра (**Shandovra**). Вас встретит королева Шазия Гордая (**Shazia the Proud**). Это ваша сестра. Постройте крепость и вы получите от нее Золотой Меч. Слетайте в Улуру к Юлеле и обменяйте Маску Смерти на Извивающуюся Реку (**River that Winds**) — последний Амулет. Летите к Маринде. Покажите Золотой Меч. Получите от нее Барабан — Раскат Грома (**Rolling Thunder**), Колокол — Песнь Колоколов (**Chant of Bells**) и Рог — Разгневанные Боги (**Angry Gods**). Отдайте Барабан Таггу, а Колокол Монку.

Летите в Шандовра. Узнайте про Амулет у Мозазавра. Для Шандовра — это Извивающаяся Река. Найдите Золото и договоритесь с Велоцирапторами. Они не смогут справиться. Ищите Тиранозавров и трубите в Рог, к вам присоединятся Монк с Колоколом и Тагг с Барабаном. Тиранозавры убегают. Расправьтесь с тремя стадами. На поле боя найдете четвертое Зеркало. По совету Шазии отправляйтесь в Мо. Идите в Тронный зал. Проткните Золотым Мечом изображение Моркус Рекса. В лабиринте найдете Яйцо Судьбы (**Egg of Destiny**). Отдайте его Илою и, выйдя из лабиринта, летите к Белой Арке (**White Arch**). Получите от Птеродактилей пятое Зеркало.



Летите в Кантура к Кастра. Возьмите у Дины смертельный Корень Вечности (**Root of Ages**). Возвращайтесь к Белой Арке. Ешьте Корень Вечности, чтобы узнать секрет Зеркал в Долине Туманов. В Долине Туманов покажите Зеркало Динозавру. Он откроет вам секрет — шесть зеркал, собранных вместе, обладают невероятной силой. У вас есть пять, шестое у Мооркус Рекса.

Возвращайтесь из Долины Туманов.

Вызовите карту и двигайтесь в Логово Мооркус Рекса (**Lair of Moorkus**). Спускайтесь в пещеру и, обойдя трон справа, возьмите шестое Зеркало. Зеркала соберутся в куб (**Cube**) и теперь вы — обладатель могучей силы. Поднимайтесь на трон и разрушайте безумные иллюзии Зла. Вы победили. Наслаждайтесь финалом.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Lost Eden  
Год: 1995  
Фирма: Cryo  
Размер на CD: 450 Mb  
Игроков: 1  
Управление: мышь

# LOST IN TIME

Приключенческая игра «Lost in Time» относится к числу несомненных удач французской фирмы «Coktel Vision». Она вышла в двух разных версиях: флоппи и CD-ROM. Конечно, именно мультимедиа-вариант предоставляет максимум преимуществ в виде улучшенной графики, полного пакета оцифрованной речи вместо скучных строчек текста, роликов реального видео вместо статических кадров и так далее.

«Lost in Time» — одна из первых игр, в которых вместо классического «вида со стороны», опробованного во многих приключенческих играх фирм «Sierra» и «Lucas Arts», был использован «вид из глаз» персонажа. Для героини игры, красотки-мулатки по имени Доралис, появление в «Lost in Time» уже не является игровым дебютом. Она встречалась нам и раньше — в «Fascination», игре той же самой фирмы. Но если там сюжет был сугубо детективным, то «Lost in Time» — это уже фантастика, к тому же уровень оформления несравненно более высокий.

Доралис приходит в сознание в совершенно непонятной обстановке — в трюме старинного корабля. За обшивкой слышен плеск волн, корабль куда-то направляется — но куда и зачем? А главное, откуда в XX веке взялся этот корабль? Доралис решительно не помнит, что с ней произошло и как она сюда попала. Ей придется выяснять эти подробности по ходу дела.

Фантазия создателей игры порой перехлестывает через край, и найти правильное решение оказывается чересчур сложно — уж слишком много вариантов нужно перепробовать. Полное описание окажется весьма кстати и сэкономит игроку довольно много времени.

## Управление

Игровой экран выглядит так, как он должен быть виден Доралис. Большую часть его занимает собственно игровая графика, внизу находится полоса для вывода вспомогательной информации. Там отображается название предмета или объекта, над которым находится курсор, описание действия или способа применения предмета и т.д.

Когда курсор мыши находится на игровом экране, он обычно имеет вид стрелки желтого цвета. У краев экрана или в его центре она иногда меняется и превращается в зеленую стрелку — в этом случае щелчок левой кнопки мыши приведет к перемещению на другой экран, в сторону, указанную этой стрелкой. Бывает, что курсор принимает вид открытой двери. Как нетрудно догадаться, щелчок левой кнопки мыши в этом случае позволит



куда-либо пройти. Левая кнопка мыши выполняет в игре почти все действия, и можно обойтись только ей — у правой есть только одна, но зато очень важная и полезная функция — она позволяет легко и быстро вызвать на экран перечень текущего имущества Доралис. В этом случае можно выбрать один из предметов левой кнопкой (курсор примет форму этого предмета) и использовать его на другом предмете или на каком-то объекте на экране. Когда курсор оказывается у верхнего края экрана, появляется главное игровое меню. Его пункты изображены в виде условных знаков и имеют следующее значение:

— **дискета** — общесистемные функции:

**SAVE** — сохранение текущей игры;

**LODE** — восстановление сохраненной игры;

**QUIT** — выход из игры в DOS;

**VERSION** — совершенно никчемная информация о версии игры;

— **джокер** — подсказка. Всего за игру можно воспользоваться четырьмя подсказками. Впрочем, при наличии полного описания игры вряд ли придется делать это хотя бы один раз;

— **блокнот** — игрок может занести сюда любую текстовую информацию по своему желанию;

— **имущество** — то же самое, что и правая кнопка мыши;

— **карта** — позволяет мгновенно, единственным щелчком кнопки мыши, перемещаться от одной локации к другой, без необходимости «ходить пешком»;

— **игровые опции:**

включение/выключение музыки;

бесполезная информация о системной дате, времени, пройденной части игры и так далее.

## ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ

### На корабле

Пошарьте за одной из бочек и возьмите лампу. Используя лампу, осмотрите темное место за другими бочками. Возьмите губку. Примените лампу на люке в полу, чтобы спуститься в трюм. В трюме осмотрите бочонок и достаньте из него пальмовое масло. Смажьте маслом рукоять помпы и откачайте воду из трюма. За цепью возьмите штопор и возвращайтесь вверх. Положите губку в ведро с водой и с помощью мокрой губки отклейте со стены плакат — вы увидите в древесине сучок. Штопором извлеките сучок и через отверстие поговорите с невольником Йорубой.

Ситуация не становится более понятной — Йоруба сообщает, что корабль находится в прошлом и плывет на остров Сен-Кристобаль. Возьмите нож, который он отдаст вам в конце разговора. Ножом вырежьте ступеньку в столбе. Теперь вы можете выбраться на среднюю палубу.

На средней палубе ваша основная задача — открыть запертую дверь. Возьмите полотенце в одной из трех коробок у стены и полотенцем потяните за кольцо возле каменной плиты. В стене откроется тайник. Возьмите мыло и настругайте его на заряжавшем пушечном стволе. Используйте мыльные стружки на двери и откройте ее. Человек, сидящий там — Мелькиор, секретный агент службы времени из будущего. Он следит за тем, чтобы перемещения во времени не приводили к специфическим преступлениям. Впрочем, в настоящий момент он оказался в довольно неприятном положении, и Доралис не может снять с него наручники. Для этого позднее понадобится подходящий инструмент, а пока память Доралис частично проясняется.

## Воспоминания: у особняка «MANOR DE LA PRUNLIERE»

У ворот унаследованного Доралис особняка тщательно осмотрите трактор. Там есть предметы, которыми вы откроете ворота. На крыше трактора, в корзине, возьмите яблоко. Заберите аккумулятор. Пару раз подряд загляните в ящик с инструментами — возьмите пустую пачку из-под сигарет и трубочку. Чтобы убраться с пути лошадь, дайте ей яблоко. Возьмите с ворот дротик и записку. Трубочкой наберите остатки кислоты из аккумулятора и растворите кислотой замок. Проходите в ворота.

Путь в особняк не так-то прост. Для начала пройдите к маяку и у северной его части возьмите бутылку с уксусом (рядом с бочкой). Подойдите к двери особняка и снимите портрет, что висит над входом. Возьмите проволоку, на которой висел портрет. Возьмите дверную ручку (она оторвется сама), наполните аккумулятор уксусом. Обмотайте провод вокруг дверной ручки и прикрепите его к аккумулятору, чтобы получился электромагнит. Дротиком вытолкните ключ из замочной скважины и с помощью электромагнита подтяните его к себе через дыру под дверью. Ключом открывайте особняк и заходите вовнутрь. Найдите щиток с предохранителями слева от камина. Размотайте медный провод и откройте щиток. Возьмите банку со смолой. Откройте пачку из-под сигарет, достаньте фольгу и с ее помощью почините перегоревший предохранитель. В камине возьмите вертел, а у стены — весло.

Выйдите из особняка и подойдите к странного вида беседке (неподалеку от маяка). Вставьте портрет из особняка в углубление на ступенях — откроется кодовый замок. Чтобы открыть замок, выставьте на нем правильное двузначное число: возраст человека,



даты рождения и смерти которого указаны на замке (просто вычтите первое число из второго). Нажмите на крест, и появится лифт. Пока пользоваться лифтом рано, лучше сходите к маяку.

Пройдите к северной стороне маяка, вы обнаружите там бочку. Дротиком выковыряйте пробку, чтобы бочка осталась пустой. За бочкой вы обнаружите окно. Разбейте его вертелом из камина и возьмите шланг. Прикрепите один конец шланга к двери маяка, а другой — к рельсу в лифте. Нажмите кнопку, чтобы лифт поехал вниз — шланг откроет дверь в маяк. Внутри маяка поднимите деревянный башмак и возьмите в нем ключ, открывающий дверь в подвал. Поднимитесь на второй этаж маяка. Откройте ящик стола, возьмите оттуда страницу из книги и кислоту. Через подзорную трубу осмотрите океан и найдите обломки корабля. Дважды укрупните изображение корабля, чтобы увидеть (и записать) кодовую комбинацию. Нужно отметить как цвет каждого символа, так и его вид (что-нибудь вроде «желтая сабля, зеленая пушка, красное ядро»).

С помощью весла из особняка откройте шкаф и возьмите бритву. Поднимитесь на третий этаж маяка, возьмите из-за занавески бутыл с керосином и бритвой отрежьте кусок занавески. Возвращаясь вниз и отойдите ключом подвал, возьмите кусок разбитого вами стекла. Поверните кран слева, возвращаясь к лифту. На лифте спускайтесь вниз. Кстати, если двери лифта закрыты, откройте их, нажав на портрет в ступенях.

Внизу с помощью известной вам комбинации откройте сундук. Придется проявить немного сообразительности: например, пистолет — это почти то же, что и пушка, только маленькая. Намека достаточно? Теперь достаньте из сундука судовой журнал и возьмите листок стекловолокна, заложенный между страниц. Поставьте бочку на землю и возьмите бутыл с шипучим сидром. На самом деле вам нужен растворитель, что находится на самом верху, но до него не достать. Осмотрите бутыл с сидром и наведите пробку на флакон с растворителем, пока не появится команда **Use CORK on BOTTLE**. Щелкните кнопкой мыши — пробка вылетит из бутылки и собьет растворитель. Сама пробка вам еще понадобится, но она упала в садовый колодец возле дома.

Чтобы достать пробку из колодца, надо наполнить его водой. Прикрепите шланг к крану и обмотайте прореху на шланге стекловолокном. Закрепите заплатку смолой, положите другой конец шланга в колодец и включите воду. Потом внимательнее осмотрите колодец и возьмите с поверхности воды пробку. Идите к маяку и спуститесь в подвал. Вылейте кислоту (из маяка) на водоросли в правой части, соскребите остатки водорослей осколком стекла. Растворителем почистите открывшийся механизм, вставьте в него вертел и покрутите — ворота откроются. Вы стоите рядом с лодкой. Вычерпайте воду из лодки деревянным башмаком. Заткните дыру в днище куском занавески из маяка и укрепите там пробку из колодца. Чтобы грести, воспользуйтесь веслом из особняка.

## Рыбачья хижина и снова особняк

Зайдите в хижину, откройте шкаф и возьмите из него кораблик в бутылке и бутылъ ныок-мама (острый рыбный соус вьетнамской кухни). Несколько раз загляните в корзину на столе; возьмите платок, гвоздь и кусок хлеба. Заберите из-под ножки стула блокнот и передвиньте стул под канделябр. Встаньте на стул и с помощью гвоздя отделите канделябр от цепи, на которой он висит.

Выйдите из хижины, полейте хлеб ныок-мамом и закиньте кусок хлеба на крышу. Пролетевшая чайка сойдет с крыши буюк, бритвой отрежьте от буйка веревку. При ближайшем рассмотрении выясняется, что канделябр из вашего имущества — самый обычный якорь. Привяжите к нему веревку и используйте веревку с крюком на скале, чтобы вернуться в особняк. Возьмите бревно у входа в особняк и отрежьте бритвой затвердевший кусок починенного вами шланга (получается дубинка). Подберите все предметы, оставленные в подвале маяка. Возьмите огнетушитель у камина. Разбейте дубинкой бутылъ с корабликом, оттуда выпадает спичка. Дубинкой откройте бочку. Возьмите стальной стержень слева от камина и укрепите его в камине над будущим огнем. Положите в камин бревно, платок и вылейте керосин из бутылки. Зажгите спичку от «чиркалки» в пустой сигаретной пачке и зажгите камин. Когда огонь займется, стальной стержень расширится от нагрева и появится потайная дверь. Чтобы открыть ее, поставьте открытую бочку на камень возле камина. Заткните дыру в бочке свечой из канделябра и наполните бочку песком из ящика, стоящего поблизости. Для пересыпания песка воспользуйтесь деревянным башмаком. Когда бочка станет достаточно тяжелой, потайная дверь откроется. Осмотрите внимательно столб в центре экрана и возьмите кусачки. Положите на пол возле деревянного ящика прокладки (добытые при открывании бочки) и медным проводом отведите ток от провода под напряжением. Перережьте его кусачками. Наполните трубочку водой из лужи и капните ей на замок. С помощью огнетушителя заморозьте воду. Дубинкой разбейте замок, вы обнаружите саркофаг. Далее вы познакомитесь поближе со своим главным противником — преступником во времени по имени Джарлат Эквус. Чтобы Доралис не мешала ему, он и перебрал ее в прошлое.

## Снова на корабле

Теперь ближайшая задача — найти способ освободить Мелькиора. Для начала возьмите с двери крючок, а также прихватите весло, находящееся рядом с пушечными ядрами. С помощью кусачек выдерните из стойки у стены одну из деревянных шпилек.

Спускайтесь вниз и крючком откройте сундук. Возьмите одежду и ленту, дважды заглянув в сундук. На самом деле у сундука есть фальшивое дно, однако открыть вы его сможете лишь после

того, как добудете кинжал. Из табуретки, расположенной возле якоря, выдерните гвоздь. Сложите весло и деревянную шпильку, свяжите их лентой. Кусачками изогните гвоздь и прикрепите его к веслу/шпильке.

Поднимитесь на среднюю палубу, найдите в одной из боковых камер шнур, что свисает возле потолка, и стяните его крючком на палке вниз. Осмотрите конец шнура, вбейте штопор в стену (в отверстие) и привяжите к нему конец шнура. Теперь найдите окошко, через которое виден шнур. Прямо через окошко потяните за шнур — поднимется ведро. Трижды загляните в него, наконец, вы получите бранные останки рыбы-пиры. Возьмите пилу и не забудьте достать из стены штопор. Пилой вы сможете освободить Мелькиора.

После небольшой промежуточной сцены Доралис окажется в капитанской каюте на положении пленницы, за ней зорко наблюдает гнусный попугай и начинает орать при каждой попытке к бегству.

Выйдите на корму корабля и снимите с флагштока пиратский флаг — «Веселый Роджер». Вернитесь в каюту, осмотрите стол. Возьмите серебряный ключ, спрятанный под стулом. Зайдите в спальню (**Chamber**), откройте обе дверцы шкафа. Внутри вы найдете бутылочку с нюхательной солью и чашку. Из-под ковра в умывальной возьмите медный ключ. Этим ключом отоприте ящик стола, заберите оттуда промокашку и кинжал. Кинжалом разрежьте ковер в спальне — вы снова получите доступ к остальным частям корабля.

Для начала доберитесь до трюма и кинжалом дважды откройте фальшивое дно в сундуке. Там вы сможете взять платок и пудру.

То место, куда вы попадаете из каюты капитана, находится на складе, это пока что единственная дверь, в которую вы можете войти. Посыпьте пудрой столб, чтобы можно было снова подняться в каюту капитана, это еще понадобится. Потом рассмотрите столб поближе и суньте штопор в отверстие. Вы получите ключ еще от двух дверей. В одной из них (**Office**) есть всего два полезных предмета: кольцо-печатка в ящике стола и птичья клетка за занавеской. Они оба вам понадобятся. По столбу заберитесь обратно в каюту капитана и вставьте кольцо с печаткой в круглое отверстие на шкафчике в умывальной комнате — откроется потайной проход. Спуститесь туда и возьмите пластинку со столика и граммофон — из-за стойки бара. Вернитесь в каюту капитана.

Приступаем к поимке попугая. Поставьте граммофон на столик и на него — пластинку. Заведите ручкой и нажмите кнопку. Поставьте клетку на неприметный столик в одном из углов и положите туда остатки бананов — тарелку с ними вы найдете в спальне капитана. Поставьте чашку под попугаем, смешайте в ней нюхательную соль с кислотой-растворителем. От ядовитых паров попугай отупеет и полетит в клетку за бананами. Накройте его флагом. Поймали!

Пройдите в умывальную комнату, намочите растворителем платок и почистите им раковину. Поднесите промокашку к блестящей стенке и запишите комбинацию **(3Е21)**. Осмотрите картину на стене, особенно — пушки. Картина отодвинется в сторону, и вы увидите сейф. Наберите комбинацию и откройте сейф, внутри него лежит шкатулка. Поверните ее направо и сдвиньте верхнюю часть, возьмите золотой ключ. Снова поверните шкатулку. Когда она обращена к вам лицевой стороной, сдвиньте среднюю часть. Золотым ключом откройте замок, который увидите, и достаньте из шкатулки револьвер. Поскольку попугай больше не мешает, серебряным ключом вы сможете открыть шкаф в капитанской каюте. Внутри найдете шкатулку с железным ключом. Снова спуститесь на среднюю палубу и полотенцем потяните за кольцо. Опять откроется тайник в стене.

Поставьте клетку в нижнюю часть тайника и снова возьмите ее — от этих манипуляций железный стержень над люком в полу отойдет в сторону. Откройте замок на люке железным ключом из шкафа в капитанской каюте. Вы оказываетесь с пленником Йорубой. Кусачками откройте дверцу в опоре (в глубине экрана). Из-за саркофага возьмите хлопок и положите его под опорой. С помощью крюка на палке сбросьте бутылку с ромом — благодаря хлопковой подстилке она не разобьется. Осмотрите щель в полу до тех пор, пока не найдете там ожерелье Йорубы. С помощью любого металлического предмета (револьвер, кусачки, штопор) притяните магнитное ожерелье и прикрепите его к револьверу. Выстрелом сбейте оковы с ног Йорубы. Мокрой губкой протрите бутылку с ромом, от нее отделится этикетка. Отдайте этикетку Мелькиору, чтобы он мог узнать координаты острова Сен-Кристобаль и перенести всю компанию туда, дабы предотвратить злодейство Джарлата.

## Остров Сен-Кристобаль

Поговорите с Йорубой и направляйтесь к водопаду. Штопором проделайте дыру в кокосовом орехе и трубочкой наберите кокосового молока. Поговорите с мальчишкой, что сидит в зарослях. Он соглашается сказать вам волшебное слово для открывания прохода в скале, если вы поможете его зверюшке. Напоите зверюшку молоком из трубочки и заверните в пиратский флаг. Поскольку волшебное слово, произнесенное женским голосом, не работает, пару раз скажите его и примените попугая на проходе в скале — он хрипло повторит слово, и проход откроется.

Ключом открыв клетку, вы обнаружите внутри несколько золотых монет. Суньте их в щель на двери. Впрочем, живущий в хижине Макандаль тут же отошлет вас к Делии.

Прежде, чем входить к Делии, сохраните вашу игру — понадобится ловкость рук, и не исключено, что придется восстанавливать игру и пробовать снова. Когда Делия в хижине начинает искать очки,



вы должны успеть забрать ее книгу рецептов. Если до этого она найдет очки, шанс потерян безвозвратно! Если вам все же удалась эта затея и Делия уйдет на кухню за книгой (но не раньше), возьмите со стола зеркало и покажите пауку, что сидит на шелковой рубашке, его отражение. Паук убежит, возьмите рубашку.

Вернитесь в хижину Макандалья и поставьте данный вам Мелькиором передатчик на стол. Откройте окно и включите передатчик. Макандаль испугается голографического образа Мелькиора и спрячется, а вы тем временем вольете в его стакан зелье Делии. Когда Макандаль выпьет и будет сидеть, ничего не сообщая, возьмите стакан с его стола.

Возвращайтесь в хижину Делии и поговорите с двумя девушками. После этого, оказавшись снаружи, снова зайдите в ее хижину. Она даст вам зелье превращения. Сходите в хижину Макандалья и возьмите то, что он вам даст, соедините ЭТО с зельем Делии — получится эликсир дара речи. Если применить его на немом Серапионе, он сможет говорить. Пообщайтесь с ним, пока не получите соль. Зельем Делии превратите соль в сахар и отдайте сахар собаке. Проход будет свободен.

Вот и настало время решающего поединка. Джарлат, оказывается, решил погубить ребенка, который может вырасти и помешать реализации его планов, и подложил в его колыбель змею! Возьмите со стола мешок и осмотрите его, когда он окажется среди вашего имущества. Достаньте из сумки цветок и наберите в нее углей из костра. Когда змея заползет в мешок, затащите его и бросьте вместе с несчастной змеей в костер.

Чтобы справиться с Джарлатом на мосту, дайте ему цветок из сумки. Джарлат страдает аллергией на цветочную пыльцу и расчихается. Это его и погубит.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Lost in Time

Год: 1993

Фирма: Coktel Vision

Размер архива: 15,5 Mb

Размер на диске: 17,9 Mb

Игроков: 1

Управление: мышь, джойстик

# METALTECH: BATTLEDROME. ROBOTIC COMBAT NETWORK

После ошеломляющего успеха выпущенной в 1994 г. фирмой «Dynamix» игры «Metaltech: Earthsiege», выход второй части проекта ожидался с огромным нетерпением. И авторы не заставили долго ждать, еще до конца года представив на суд публики продолжение столь шумевшей серии, игру «Battledrome. Robotic Combat Network». Оговоримся сразу, при всех своих достоинствах, вторая часть проекта уступает предыдущей по многим игровым аспектам.

Если в основу «Earthsiege» был положен достаточно стройный сценарий, базирующийся на сквозном сюжете — война сил сопротивления с взбунтовавшимися машинами, «Battledrome» сделан гораздо проще. В новой игре практически нет внутренней интриги. Все действия заключаются в последовательно проводимых поединках между пилотами, управляющими гигантскими боевыми роботами. Никакого особого тактического планирования и стратегической интуиции для успешной игры не требуется. Ваша основная задача заключается в том, чтобы изучить очень не простое управление боевой машиной и, напрактиковавшись вдоволь, стать полноправным членом достаточно разветвленной сети офицеров — пилотов, участвующих в регулярных боях друг с другом. По мере прохождения таким образом своей новой карьеры от звания кадета к сияющим офицерским вершинам, вы будете покупать более совершенное оборудование для своего робота, а также время от времени менять устаревшего железного друга на нового, более мощного.

Впрочем, если смириться с теми рамками, которыми авторы сознательно ограничили масштабы «Battledrome», следует отметить, что исполнили они свою задачу весьма достойно. Симулятор боевого робота в своем техническом аспекте, а также с точки зрения напряженности и динамики боев реализован достойно. При этом авторы умудрились существенно изменить принцип изображения действия. Трехмерная, синтезированная в основном ракурсе из кабины пилота, картина, тем не менее, претерпела существенные изменения. На наш взгляд, она несколько ухудшилась, утратив объем и перспективу окружающей обстановки. Сами роботы, снующие вокруг вас, тоже кажутся несколько менее реальными, несмотря на то, что нарисованы, как это ни парадоксально, с большей тщательностью.

Впрочем, мнение это несколько субъективно — слишком уж высоко была поднята по всем параметрам планка качества в «Earthsiege».

А «Battledrome», безусловно, достоин того, чтобы поговорить о нем подробно.



Итак, в новой программе фирмы «Dynamix» вы являетесь пилотом-одиночкой, вошедшим в элиту боевых офицеров, объединившихся в сеть, своего рода высшую лигу, проводящую постоянные поединки на радость организаторам и зрителям. Дело это, естественно, связано с серьезным риском для жизни, а потому отнюдь не бесплатное. Правда, обеспечить на них свою старость вы вряд ли сможете, так как финансов едва будет хватать на ремонт и совершенствование управляемой вами техники. Но это частности. Так или иначе, азарт зовет вас на арену боя...

Запустив программу, вы оказываетесь в основном меню. До оформления вашего членства в лиге пилотов-бойцов не все опции открыты для доступа. Активировать меню можно режимами, названия которых написаны буквами черного цвета.

**EXIT TO DOS** — выход в DOS, если вы нашли себе более интеллектуальное с вашей точки зрения занятие.

## PREFERENCES

Режим настроек, с помощью которого вы можете установить желаемое музыкальное и звуковое сопровождение, качество картинки, а главное, выбрать устройства, с помощью которых будет осуществляться очень не простое управление роботом.

Меню настроек звука и детализации:

**SOUND** — включение/выключение звучания спецэффектов;

**VOICES** — включение/выключение оцифрованной речи персонажей и бортовых компьютеров роботов;

**MUSIC TYPE** — выбор варианта музыкального сопровождения от классики до современных техно и рок-н-рольных ритмов. При желании музыку можно убрать вовсе. Вертикальная шкала в правой части дисплея позволяет быстро устанавливать желаемый уровень громкости звука;

**DETAIL LEVEL** — установка степени детализации изображения на вашем мониторе. Для быстрых машин рекомендуем высокую — **HIGH**.

Меню выбора режима:

**CONTROLS** — начальная активация данного режима;

**MOVEMENT** — выбор устройства, с помощью которого будет осуществляться смена направлений движения **HERC**;

**TORSO** — устройство, управляющее поворотами корпуса или, если быть абсолютно точным, башни робота;

**THROTTLE** — управление скоростью движения.

В зависимости от имеющегося в вашем компьютерном арсенале оборудования, установить можно почти все, что угодно, за ис-

ключением мыши. Предпочтительна клавиатура или хороший джойстик из бесконечно длинного перечня возможных. Более того, имея специальный порт или два джойстика, вы можете управлять направлением движения или вращением башни обеими руками, используя для этого рукоятки двух джойстиков одновременно! Кстати, такая работа с двух рук, несмотря на свою непривычность, оказывается достаточно удобной.

Перед тем как использовать джойстики, опцией **CALIBRATE** откалибруйте их. Завершив необходимые установки, можно переходить непосредственно к игре.

## INSTANT ACTION

Этот режим позволит вам, минуя многочисленные подготовительные опции, необходимые в основной карьере, оказаться сразу же в башне робота, стоящего на арене тренировочного боя. Результат одиночного поединка не оказывает влияния на ваши суммарные результаты, а с его данными можно ознакомиться только после окончания поединка в меню **COMBAT RESULTS**, после чего вы вернетесь в основное меню игры.

При игре в режиме **INSTANT ACTION** оснащение робота системами вооружения и вспомогательными средствами осуществляется помимо вашей воли и каждый раз по-новому. Предсказать, что будет иметься в вашем арсенале, невозможно. Это существенно снижает ценность данного режима. Тем не менее, ни в коем случае не пренебрегайте им, особенно на этапе ознакомления с работой боевых систем машины.

## LOGIN

Выбрав эту опцию, вы получаете доступ непосредственно к игре. Первое, что необходимо сделать, это выбрать пилота, который станет участником в предстоящих боях роботов, организуемых сетью. Для работы со списком пилотов предназначено специальное меню: **SELECT PILOT**.

С помощью курсора вы можете остановить свой выбор на одном из бойцов, чье прозвище выдает дисплей.

**REVIEW STATS** — просмотреть статистические данные о выбранном пилоте. В данном случае эта опция вам ничего ценного не даст, так как в списке необстрелянные новички, не имеющие за плечами опыта предыдущих поединков. Тем не менее, поскольку знание статуса противника будет иметь в дальнейшем существенное значение, приведем данные, предлагаемые опцией **REVIEW STATS**:

— **RANK** — звание пилота. Вы начинаете карьеру в низшем чине, кадетом;



— **TIER** — общий уровень мастерства, класс пилота. Ниже десяти опуститься невозможно. Именно таков в начале игры ваш уровень;

— **POINTS** — общее количество набранных в предыдущих битвах очков;

— **WINS** — количество побед, одержанных в поединках;

— **LOSSES** — сколько поражений потерпел пилот;

— **WEALTH** — количество имеющихся в его распоряжении денег;

— **HERCS** — модели роботов, на которых пилот выступал на аренах боев.

**DELETE** — удалить информацию о ненужном пилоте из списка. Программа запросит дополнительное разрешение на стирание и, после подтверждения, сотрет из памяти все данные.

**NEW** — создание своего собственного пилота. После выбора данной опции, на появившемся дисплее введите его имя и подтвердите сделанное нажатием **ACCEPT**. С этого момента вы зарегистрировались в сети и можете бросить вызов своим противникам.

В зависимости от того, в каком режиме вы собираетесь играть (с компьютерными противниками или с партнером по модему), можно при необходимости использовать возможность опции **REMOTE**, где **DIAL**, **RECIEVE**, **DIRECT**, **NET** и **SETUP** позволяют правильно соединиться с соперником по модему и продолжить игру друг против друга. **CANCEL** в данном режиме настройки — отказаться от сделанных предварительных установок для парной игры.

**LOCAL** — возврат в основное меню. В этом случае вы получаете возможность непосредственно начать (или продолжить) карьеру. С этого момента все опции основного меню могут быть задействованы.

## HERCS

Прежде чем выходить на связь со своим потенциальным противником, необходимо позаботиться о своем роботе и его оснащении. Все возможные манипуляции можно осуществить именно в этом меню. На левом дисплее появится изображение вашей машины и информация о двух принципиально важных ее параметрах:

**STATUS** — техническое состояние. Перед первым боем оно, естественно, оптимальное (**NOMINAL**). Если вы оказываетесь в данном режиме после окончания поединка, данные статуса покажут степень общей тяжести полученных повреждений, например **HVY DAM** (серьезные повреждения);

**CAPACITY** — выраженная цифровыми показателями возможность оснастить машину тем или иным полезным оборудованием. Ориентироваться на этот показатель необходимо при загрузке на борт новых узлов и систем, увеличивающих боевую мощь робота.

Опции консоли **HERC**:

**SELECT** — подтвердить свое согласие на использование имеющегося робота. При этом на появившемся справа дисплее **YOUR HERCS** вы увидите **TYPE** (название модели) и **VALUE** (его стоимость). Если вы хотите подобрать себе что-нибудь более приличное, чем **STRYDER**, которым обычно оснащают новичков, сначала продайте его, чтобы получить деньги на покупку новой машины;

**SELL** — продать робота по рыночной цене. Полученная денежная сумма при этом добавляется к уже имеющейся. Сведения о наличии свободных денег вы найдете слева на дисплее **WEALTH**.

**NEW** — выбрать для покупки новый **HERC**. Активизировав эту опцию, вы на правом мониторе получите сведения о всех имеющихся в продаже моделях:

— <b>STRYDER</b>	1 класс	50000;
— <b>BARRETTA</b>	1 класс	65000;
— <b>AVENGER</b>	1 класс	85000;
— <b>VIPER</b>	2 класс	100000;
— <b>NOMAD</b>	2 класс	125000;
— <b>TALON</b>	3 класс	150000;
— <b>PHANTOM</b>	3 класс	200000;
— <b>SLAYER</b>	4 класс	250000;
— <b>VINDICATOR</b>	4 класс	300000;
— <b>THOR</b>	5 класс	350000.

Несмотря на то, что в вашем распоряжении имеется сумма, равная более чем 300000 долларов, не торопитесь покупать мощнейший **VINDICATOR**. Дело в том, что указанная цена является стоимостью только основного базового корпуса, абсолютно без необходимой начинки, которая стоит в несколько раз дороже. Поэтому ваш выбор на первых порах ограничивается только моделями 1-го класса. Собственно, даже если вы очень захотите, сомнительную сделку провести не удастся, так как режим покупки **BUY** попросту не работает.

Так что купите **AVENGER**, он все же лучше и подороже, чем прословутый чрезмерно легкий **STRYDER**.

После этого вам предстоит оснастить машину различными примочками, без которых участие в боях не будет возможно. (К этому разделу отнеситесь с особым вниманием, так как работа с ним вам предстоит на протяжении всей игры, практически после каждого поединка. Без него на мало-мощном, плохо оснащенном роботе реальных успехов в игре добиться невозможно.)



Итак, купив **HERC**, вы приступаете к его модернизации.

Правый дисплей заполняется информацией о всех системах, которыми вы должны будете воспользоваться:

- **SHIELD** — защитный энергетический щит машины;
- **ENGINE** — двигатель;
- **ARMOR** — толщина и крепость брони;
- **REACTOR** — основная силовая установка;
- **BAY 1, 2, 3, 4** — номера «причалов», на которые могут быть закреплены периферийные устройства;
- **LIT POD** — вооружение: лазеры, бластеры и пушки;
- **MINE POD** — ракетное вооружение.

Для того, чтобы установить необходимый агрегат, наведите на него курсор и используйте опцию **REPLACE**. Это даст возможность выбрать конкретный тип данного оборудования в соответствии с вашими техническими (тип робота) и финансовыми возможностями. Решающее значение при этом имеет показатель массы. Постоянно сверяйте его с данными **CAPACITY**.

Уже на первом этапе игры вы имеете довольно приличный выбор. В приведенной ниже таблице указаны слева направо: тип оборудования, масса и цена.

Защитные щиты:

— <b>S61</b>	50	5000;
— <b>S62</b>	100	10000;
— <b>S63</b>	150	25000.

Двигатели:

— 250	DL	25	11850;
— 500	DL	50	12500;
— 750	DL	75	13250;
— 1000	SL	100	15000;
— 1250	SL	125	18850;
— 1500	SL	150	24250.

Броня:

— 6 мм	25	12500;
— 7 мм	50	25000;
— 8 мм	75	37500;
— 9 мм	100	50000;
— 10 мм	125	62500;
— 11 мм	150	75000.

Реактор:

— 1.2	ТШ	50	10000;
— 2.0	ТШ	100	15000;
— 2.6	ТШ	150	25000.

Зонды для установки на свободные причалы:

— <b>PROBE 1</b>	0	12200;
— <b>PROBE 2</b>	0	15500;
— <b>PROBE 3</b>	0	26500;
— <b>PROBE 4</b>	0	57500.

Лазерное и обычное вооружение:

— <b>LASER 1</b>	0	10000;
— <b>LASER 2</b>	0	11000;
— <b>LASER 3</b>	0	12000;
— <b>BLASTER 1</b>	0	15000;
— <b>CANNON 1</b>	0	10000;
— <b>CANNON 2</b>	0	11000.

Ракеты:

— <b>CATOR</b>	0	20000;
— <b>BLOODHND</b>	0	22000;
— <b>PITBULL</b>	0	25000.

На этом список не заканчивается. По мере продвижения по служебной лестнице, вы сможете еще больше нарастить мощь **HERC**, используя для этого другое наисовременнейшее оружие и агрегаты.

Выбор оснащения основывается на элементарной логике — чем система дороже, тем она лучше. Для данной игры это аксиома. Только отсутствие достаточных средств и малая вместимость моделей первого и второго класса может послужить причиной, по которой вы будете отказываться от действительно лучшего оборудования.

Чтобы установить нужный тип, подведите курсор и нажмите **INSTALL**. Если передумали и хотите отказаться от уже установленного предмета — войдите в перечень данного типа, наведите курсор на **NONE** и нажмите **INSTALL**. И все время считайте остающиеся деньги и резервную грузоподъемность.

Закончив работу, выберите **SELECT**, чтобы посмотреть, сколько в итоге будет стоить на рынке собранная вами игрушка.

**REPAIR** — ремонт поврежденных систем по окончании очередного боя. До первого поединка он не играет никакой роли. Однако впоследствии становится не менее, и даже более важным, чем покупка новых частей, так как выгодно продать искалеченную машину невозможно.

Ремонт осуществляется следующим образом. После выбора данного режима на правом дисплее появится список получивших повреждения систем, где:

**PART** — название оборудования;

**STATUS** — степень разрушения:

— **LT DAM** — незначительные;

— **HVY DAM** — тяжелые;





— **DSTRYD** — полностью уничтоженные;

**COST** — стоимость ремонта каждой системы.

Если рядом с суммой находится ромб, это означает, что столько стоит ремонт только одной части оборудования, которое в графе статус отмечено числом через дробь.

Список поврежденных частей может быть очень большим. Чтобы просмотреть его до конца, используйте вертикальную шкалу со стрелками на правой части консоли.

Вы можете, если позволяют средства, отремонтировать все сразу. В противном случае выбирайте наиболее важные узлы, отвечающие за энергоснабжение и движение машины.

— **REPAIR ALL** — полный ремонт.

— **REPAIR/RELOAD** — отдельных частей по выбору.

Цифры, расположенные левее, показывают, сколько будет стоить вся работа по максимуму или хотя бы минимально необходимая. Помните, сильно поврежденный **HERC** к дальнейшей борьбе допущен не будет. Его придется продать, а на полученные деньги купить то, что удастся, и оснастив это нечто простейшей аппаратурой, попытаться восстановить свой пошатнувшийся престиж и заработать денег на последующий **Upgrade**.

После того, как **HERC** будет готов к бою (выбран и оснащен, а после первого поединка еще и отремонтирован), вам необходимо связаться со своими противниками, чтобы выяснить, кто из них готов испытать свои силы в бою с вами. Впрочем, они и сами могут проявить инициативу.

Но для этого вам потребуется последняя, не рассмотренная нами опция, основного меню.

## OPPONENTS

Здесь начинаются все ваши контакты с будущими соперниками. Основная информация о сети бойцов поступает с двух дисплеев. Левый экран предназначен для вывода текущих сообщений от других участников. Если на экране горит надпись: **YOU HAVE NO CHALLENGES**, значит никто с вами иметь дело не хочет. Если кто-либо проявляет инициативу и посылает вам вызов, вы можете принять его **ACCEPT** или отказаться **REJECT**.

— **CHALLENGE** — используется в том случае, когда вы сами вызываете одного из пилотов на бой.

— **WITHDRAW** — отказ от поединка в случае, если предложенные условия вас не устраивают.

Правый монитор занят информацией о всех бойцах, являющихся членами сети и находящихся потенциально на связи. Однако это не

значит, что все они готовы к борьбе. Некоторые из них в настоящий момент уже ведут с кем-то бой — **FIGHT**, другие отдыхают и временно не готовы — **IDLE**, третьи только договариваются друг с другом об условиях сражения и им не до вас — **NEGOT**.

Вы можете вызвать только тех пилотов, чье состояние в графе **STATUS** меню **SELECT OPPONENT** характеризуется как **IDOL** или **CHALL** (в данном случае противник сам ищет с кем-либо контакта).

Для вызова на строке выбора установите курсор в нужном месте и активизируйте режим **CHALLENGE**. При этом по сети ваш потенциальный соперник получит от вас предложение об организации боя. Однако прежде, чем сделать это, используя опцию **STATS**, посмотрите, что из себя представляет будущая «жертва». Полученная информация даст вам представление о потенциальной силе противника. Старайтесь на первых порах выбирать себе «партнеров» одного с вами, десятого класса (**TIER 10**).

Бой с пилотом более высокого уровня, обладающего к тому же лучшим, чем у вас, роботом, обречен на быструю неудачу и скорое разорение. Впрочем, очень многое будет зависеть от условий договора, который заключается между сторонами перед началом поединка. Но для этого сначала пошлите свое приглашение **CHALLENGE** или примите его от другого пилота **ACCEPT**. Кстати, будьте готовы к тому, что ваше предложение долгое время не будет находить никакого отклика. Многие, даже готовые к переговорам пилоты откажутся с вами общаться. Не отчаивайтесь и продолжайте вызывать незанятых. И не лезьте в сеть с неотремонтированной машиной!

Наконец, после нескольких неудачных попыток на экране появится надпись **CHALLENGE!**, означающая, что с вами хотят обсудить условия боя. При этом вы попадете в большое меню предварительного обговора — **NEGOTIATIONS**. Одна особенность — если предложение исходит от вас, придется первому выставлять свои предложения. Если вы получили приглашение, подождите, пока первым условия выдвинет оппонент.

Меню переговоров большое и требует досконального знания всех осуществляемых позиций.

**WEALTH** — общее количество имеющихся у вас на момент переговоров денег.

**PURSE** — средства, полученные за проведение боя от зрителей.

**YOUR WAGER** — ваша ставка на поединок (нужно установить некую сумму).

**YOUR HERC** — робот, которым вы управляете.

**WEAPONS ALLOWED** — используемое в поединке оружие.

Закрашенные квадраты означают, что данная система будет изменяться.



**LASER TURRETS** — будут ли установлены, и если да, то в каком количестве (несколько или много) на арене нейтральные лазерные орудийные башни, обстреливающие обоих противников.

**VICTORY TERMS** — условия, на основании которых присуждается победа:

- **SURRENDER** — добровольная сдача одним из участников;
- **CRIPPLED** — тяжелые повреждения робота;
- **DESTROYED** — полное разрушение машины.

**ARENA SETTINGS** — характеристика арены, на которой произойдет поединок:

- **SIZE** — размер:

**MINI** — маленькая;

**SMALL** — небольшая;

**MED** — средняя;

**LARGE** — большая;

**HUGE** — огромная.

- **LIGHTING** — уровень освещения:

**LOW** — низкий;

**MEDIUM** — средний;

**HIGH** — высокий.

**OBSTACLES** — искусственные препятствия, расставленные устройствами на поле боя:

- **NONE** — полное отсутствие таковых;
- **FEW** — мало;
- **SEVERAL** — несколько;
- **MANY** — много.

Если инициатором поединка выступаете вы, установив необходимые значения вышеперечисленных опций, отправьте предложение оппоненту. Торговля относительно условий может продолжаться достаточно долго.

**SUBMIT** — отправить предложения оппоненту.

**WITHDRAW** — отказаться от условий, выдвигаемых противником.

**ACCEPT** — согласиться.

С нажатием последней опции вы переходите от слов к делу и оказываетесь в кабине боевого робота. С этого момента начинается сам бой.

## УПРАВЛЕНИЕ HERC И НАЗНАЧЕНИЕ ДИСПЛЕЕВ КОКПИТА

Управление роботом зависит от выбранных вами в меню настроек устройств ввода. Оптимальным является сочетание джойстика и клавиатуры, отвечающих за повороты самого **HERC'a** и, отдельно, башни.

Вашим первым устройством ввода является обычно джойстик. В зависимости от того, чем он управляет, второе устройство отвечает за работу другой части машины. Какой вариант вы выберете, безразлично, лишь бы вам было комфортно. Это очень важный момент, так как тактика боя основана на обязательном, изолированном и, вместе с тем, связанным друг с другом, функционированием корпуса и башни. Прежде чем начинать настоящий бой, поэкспериментируйте в режиме одиночных поединков.

Использование клавиатуры также возможно, но требует дополнительной сноровки.

**TAB** — смена режима управления первого средства ввода — быстрое переключение джойстика (если он является первым средством, отвечающим, допустим, за передвижение самого **HERC'a**) на управление башней или разведывательным зондом. Это весьма существенный элемент управления, так как своевременное применение наиболее удобного устройства в строго определенный момент может стать решающим фактором победы. Информация о том, что именно контролируется в данное время первым устройством, отражается в верхней части **HUD** на дисплее **CTRL**:

- **HERC** — движение;
- **TURRET** — вращение башней;
- **PROBE** — управление зондом.

При работе с двухкнопочным джойстиком, кнопка **A** — выстрел из выбранного оружия, **B** — переключение контроля на другую часть **HERC'a** или на зонд (соответствует функции клавиши **TAB**). Четырехкнопочный джойстик добавляет еще две возможности: кнопка **C** — выровнять башню по корпусу, кнопка **D** — сбросить газ до нуля и полностью остановиться.

При управлении с клавиатуры возможны различные режимы, в зависимости от сделанных переключений.

Клавиши управления курсором выполняют следующие функции:

- UP** — увеличение скорости (опустить вниз башню);
- DOWN** — затормозить (поднять башню вверх);
- LEFT** — поворот влево робота (башни);
- RIGHT** — поворот вправо робота (башни);



**5** — остановиться (выровнять башню);

«,» — поворот робота влево;

«.» — поворот робота вправо;

**A** — выровнять башню относительно корпуса (и по горизонтали, и по вертикали);

**O** — максимально быстро остановиться;

- и **[** — уменьшить скорость;

= и **]** — увеличить скорость;

**BACKSPACE** — мгновенное включение реверса. При этом **HERC**, минуя все промежуточные фазы, начинает движение назад;

**\** — резкий набор максимальной скорости.

Переключение видов:

**F1** — вид из кокпита;

**F2** — вид из первого зонда;

**F3** — вид из второго зонда;

**F4** — вид из третьего зонда;

**F5** — вид из четвертого зонда.

## КОНТРОЛЬ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫМ ЗОНДОМ

Переключитесь на вид из соответствующего зонда. Переведите управление на него и отпустите от корпуса, нажав клавишу **L**. Информация о местонахождении размещена на экране **HUD** на дисплее **PROBE**, где:

— **CON** — на корпусе;

— **FRE** — в свободном полете.

Зонд может летать по всей арене, проводя оперативную разведку. Чтобы вновь закрепить его на корпусе, повторно нажмите **L**.

## УПРАВЛЕНИЕ ОРУЖИЕМ

Системы вооружения **HERC** контролируются кнопками **1...6** на цифровой клавиатуре. Нажатие соответствующей клавиши ведет к немедленному выстрелу.

Одновременное нажатие **SHIFT** + **1...6** готовит к бою конкретный вид оружия. При этом последующая стрельба осуществляется **SPACE** (кнопкой **A** джойстика). Причем выбранная таким образом система не реагирует на команды соответствующей цифровой клавиши.

## УПРАВЛЕНИЕ ЭНЕРГИЕЙ

**X** — контроль за состоянием энергии силового щита.

**C** — контроль за энергией, подаваемой для работы двигателя.

**V** — контроль за энергией, обеспечивающей бесперебойную работу всех систем вооружения.

**SHIFT + X, C, V** — повышение количества энергии, подаваемой для функционирования соответствующей системы.

**CTRL + X, C, V** — понижение выдаваемой энергии на соответствующий агрегат.

Энергия **HERC** не возникает ниоткуда. Ее общее количество не может быть увеличено произвольно. Следовательно, устанавливая повышенный режим подачи на одну из систем, например, щит, вы делаете это исключительно за счет ослабления двигателей и оружия. Более того, они остаются почти полностью без питания.

**Z** — мгновенное распределение энергии поровну между тремя потребителями. Перераспределяйте имеющиеся запасы только в случае крайней необходимости и кратковременно.

## HUD

Генерируемая на основной экран электронная информация в виде многочисленных дисплеев, играет важнейшую роль при управлении роботом. Без нее невозможно осуществить ни один удачный маневр. Кроме того, вне вашего поля зрения останется вся информация о текущем состоянии **HERC'a**.

Кокпиты разных моделей несколько отличаются друг от друга, но основные элементы **HUD** остаются неизменными во всех машинах. Интерфейс удобен и несколько необычен. Все информационные экраны можно расставить таким образом, чтобы вам было максимально удобно. Для переноса дисплеев на другие места используется курсор и правая кнопка мыши.

**CTRL + U** — установить элементы **HUD** по умолчанию. При этом большая часть займет нижнюю часть игрового экрана, выстроившись в один ряд.

**U** — убрать всю информацию **HUD** с экрана монитора.

**CTRL + P** — включенное окно установок **PREFERENCES** для быстрой перестановки звука и детализации.

**O** — дисплей ориентации камеры.

**H** — дисплей ориентации **HERC**.

**B** — дисплей информации о выбранном управлении и вида из камеры.



**E** — дисплей распределения энергии.

**T** — дисплей прицеливания.

**P** — дисплей контроля зонда.

**W** — дисплей информации о готовности к работе систем вооружения.

**D** — дисплей повреждений корпуса **HERC**.

**I** — дисплей внутренних повреждений **HERC**.

**M** — панель сообщений.

**CTRL + ENTER** — вывести на экран дисплей сообщений: голубой цвет текста — ваш, красный — судьи, желтый — противника. Для того, чтобы передать информацию, используйте клавиатуру компьютера. Набранные фразы передаются нажатием **ENTER**. При этом дисплей сообщений с игрового экрана исчезает.

Индивидуальные функции элементов **HUD** могут быть активированы как вышеперечисленными кнопками, так и курсором, управляемым мышью. При этом используется ее левая кнопка. Если для игры применяется низкопроизводительный компьютер, убирая с экрана дисплей **HUD** вы убыстряете скорость работы программы, но, тем самым, серьезно осложните себе выполнение поставленной задачи.

## ДИСПЛЕЙ ОРИЕНТАЦИИ **HERC** (H)

Имеет две основные функции. Крайняя правая его часть показывает направление движения робота, где **F** — вперед, **R** — назад. Если вы увеличиваете скорость, появляется полоса, указывающая стрелкой в сторону основного направления движения. Она будет уменьшаться или увеличиваться в зависимости от набора скорости. Левая часть дисплея показывает, в какую сторону движется **HERC** (большая зеленая стрелка) и как при этом развернута башня (маленькая желтая стрелка, расположенная на основной сверху). Указатель на внешней части дисплея показывает направление к центру боевой арены. Клинок, изображенный наверху, указывает поле обзора из вашей основной камеры.

## ДИСПЛЕЙ ОРИЕНТАЦИИ КАМЕРЫ (O)

Эта панель дает информацию о текущем виде из зонда. Она чрезвычайно полезна для того, чтобы быстро поймать свой робот после долгого полета. Зеленая стрелка рядом с центром показывает на направление движения прямо к роботу. Если вы держите ее в верхней части дисплея и перемещаете при этом зонд строго вперед, то обязательно найдете **HERC**. Желтая стрелка на внешней части дисплея всегда смотрит в сторону центра арены. Когда вы находитесь в кокпите, этот дисплей даст ту же информацию, что и панель ориентации **HERC**.

## ДИСПЛЕЙ ЭНЕРГИИ (E)

Ваш робот получает энергию от бортового реактора. Эта панель позволяет регулировать распределение между основными потребителями — щитом, двигателем и оружием. Все может быть сделано двумя способами. Можно установить нужный баланс, щелкая на индикаторы курсорами мыши. Но есть и другой вариант — кликнув на название системы (при этом надпись изменит цвет с желтого на синий) вы заблокируете данное оборудование, после чего энергию можно перераспределить между двумя оставшимися системами. (Можно использовать для этого и функциональные клавиши, однако плавно построить баланс ими не удастся.)

## ДИСПЛЕЙ ИНФОРМАЦИИ О ГОТОВНОСТИ К РАБОТЕ СИСТЕМ ВООРУЖЕНИЯ (W)

Эта панель позволяет включать и выключать оружие и приводить свой робот в состояние полной боевой готовности. Помимо типов установленного вооружения на панели указывается и количество имеющихся к нему боеприпасов. Переключение оружия осуществляется, помимо соответствующих клавиш, щелчком мыши. Энергетическое оружие, такое, как лазеры и бластеры, требует некоторое время на перезарядку. Ход этого процесса также отражен на восстанавливающих свою длину горизонтальных шкалах. Если энергия, получаемая от реактора, будет идти в основном на двигатель и щит, стрелять оружие будет гораздо медленней.

## ДИСПЛЕЙ ПОВРЕЖДЕНИЯ КОРПУСА HERC (D)

Дает вам информацию о состоянии робота в процессе боя. Справа показана шкала величины энергии, поступающей на защитный экран (щит). Слева — данные о повреждениях. Если **HERC** имеет таковые, цвет пораженных частей на силуэте меняется от зеленого через желтый и красный к серому.

## ДИСПЛЕЙ ВНУТРЕННИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ HERC (I)

Показывает состояние внутренних систем робота и готовность их к дальнейшему функционированию. Неповрежденные компоненты имеют рейтинг 100%, разрушенные окончательно — нуль. Ваш **HERC** будет испытывать самые неожиданные неудобства, если внутренние агрегаты будут разбиты или сильно «искалечены».

Перечень внутренних компонентов **HERC**:

— **HIPS** — боковые части корпуса;





- **TORSO** — центральная часть «туловища»;
- **LEFT LEG** — левое шасси;
- **RIGHT LEG** — правое шасси;
- **POD** — система энергетического оружия;
- **MISSILE** — ракетное вооружение;
- **ENGINE** — двигатель;
- **TURRET** — башня;
- **SHIELD** — энергетический щит;
- **POWER PLANT** — силовая установка.
- **PROBE LINK** — кабели связи робота с зондами;
- **COMPUTER** — состояние бортового компьютера.

## ДИСПЛЕЙ КОНТРОЛЯ ЗОНДА (P)

Если в вашем распоряжении есть дополнительные разведывательные зонды, оснащенные камерами, вы можете выбрать в этом режиме показ с различных точек. Помимо функциональных клавиш это делается и курсором мыши (щелчок левой кнопкой на нужную строку). Закрепленный клавишей **L** зонд остается рядом с роботом на фиксированном расстоянии.

## ДИСПЛЕЙ ИНФОРМАЦИИ О ВЫБРАННОМ УПРАВЛЕНИИ И ВИДЕ ИЗ КАМЕРЫ (B)

Полоска слева показывает, какая текущая камера «обслуживает» вас в настоящий момент и ее статус (привязана **CON** или в свободном полете **FRE**). Дисплей справа показывает, что именно управляется первым устройством ввода.

Клавиша **C** переключает управление между движением робота и текущей камерой.

## ДИСПЛЕЙ ПРИЦЕЛИВАНИЯ (T)

Показывает текущую цель и дистанцию до нее из текущей камеры.

## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

**CTRL + P** — помимо вывода на экран меню установок выполняет функции временной паузы в режиме одиночной игры.

**CTRL + J** — перекалибровка джойстика.

**ESC** — выйти из боя, сдавшись.

Такова основная техническая информация по игре «Metaltech: Battledrome».

## НЕСКОЛЬКО ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ

— Начните с выбора наиболее удобного для вас режима управления.

— Потратьте время на безопасные одиночные поединки в **INSTANT ACTION**. Они помогут в ознакомлении с основным бортовым оборудованием и режимами переключения устройства ввода.

— Не выбирайте себе в соперники противника классом значительно выше вас.

— Торгуйтесь, настаивая на оптимальных условиях боя.

— Не спешите с покупкой нового робота. Постарайтесь скопить побольше денег и приобрести действительно стоящую вещь.

— В бою больше используйте зонды как средство тактической разведки.

— Прицеливание происходит автоматически, когда неприятельский робот оказывается в зоне поражения вашего оружия. «Захват» происходит в два этапа. Сначала рамка отслеживания имеет зеленый цвет (процесс пошел), затем красный (полное сопровождение). Ракетный огонь ведется после завершения этого цикла.

— Правильно пользуйтесь возможностью перераспределения энергии. Увеличивайте своевременно ее подачу на щит, когда противник атакует особенно яростно. При собственном ведении огня усильте подпитку систем вооружения. Частота и мощь стрельбы при этом существенно увеличивается.

И наберитесь терпения. Чтобы стабильно побеждать в «Battledrome», нужно очень много потрудиться.

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: Metaltech: Battledrome.

Robotic Combat Network

Год: 1994

Фирма: Dynamix

Размер архива: 2,4 Mb

Размер на диске: 9 Mb

Игроков: 1 и модем

Управление: клавиатура, джойстик,  
мышь



# MIGHT AND MAGIC: WORLD OF XEEN

Возможно, кто-то решит, что игра эта очень проста. Кому-то она покажется неоригинальной. Любители виртуальных «Ultima Underworld» или «Arena» усмехнутся, взглянув на дискретный, пошаговый интерфейс. Но для нас «Might and Magic» остается, пожалуй, лучшей ролевой игрой из всех, когда-либо созданных.

Множество разнообразных противников, битвы с которыми доставляют истинное наслаждение тем, кому не нравятся судорожные нажатия клавиши мыши в единицу времени. Великолепная графика. Масса хитрых головоломок, к каждой из которых есть подсказка, до которой тоже надо додуматься. Отличный сюжет, огромный игровой мир, разнообразный и постоянно радующий новыми открытиями. Оцифрованная речь и великолепная музыка, компенсирующая все недостатки бедноватых звуковых эффектов. Множество различного оружия и доспехов. Магия, которая способна своротить горы.

Все это — «World of Xeen».

Эта игра является уникальной еще по одной причине. Дело в том, что в нее полностью входят игры «Might and Magic IV: Clouds of Xeen» и «Might and Magic V: Darkside of Xeen», а также объединяющее их Главное Задание. Сюжеты Clouds и Darkside никак не связаны между собой, и вы можете проходить их в любой последовательности, а можете играть параллельно, бегая между двумя сторонами мира Ксин, представленного этими двумя играми. Третий же, объединяющий сюжет игры заставит вас изрядно побегать по всему Ксину.

Если же вы никогда не играли в ролевые игры — вкратце объясним суть. Вы управляете командой из шести персонажей, относящихся к разным народам (люди, эльфы и т.п.) и владеющих разными профессиями и умениями. От профессии зависит, что персонаж лучше всего делает — сражается или колдует, вскрывает замки или исцеляет. Персонажи обладают рядом Качеств, таких как Сила, Интеллект и т.д. Чем выше эти Качества, тем лучше герой атакует, тем эффективнее защищается. От Качеств зависит сопротивляемость магическим воздействиям и здоровье персонажа, его могущество в магии... в общем, все. По ходу игры вам понадобится снаряжать героев лучшим оружием и доспехами, покупая, находя или добывая их в бою, лечить от ран и болезней, есть и спать. За убитых врагов и выполненные задания вам будут начисляться очки Опыта, при достижении определенных значений которого вам будет предоставлена возможность повысить Уровень персонажа, тем самым улучшив, опять же, все его свойства и параметры.

Убивая врагов, помогая друзьям, торгуя и общаясь со второстепенными персонажами, решая головоломки, путешествуя по дорогам, лесам, пустыням, замкам, подземельям, вы должны вплотную подобраться к решению своей Задачи, при этом как можно лучше подготовив своих героев к любым испытаниям...

А прежде чем научить вас, КАК делать что-либо, мы подробно расскажем, ЧТО делать и ГДЕ.

## О ДРЕВНИХ И О СОЗДАНИИ ВСЕЛЕННОЙ

Древние — это раса высших существ, одержимых жадой познания и творения. Смертные иногда называют их Богами. Именно Древние, странствуя по бесконечной пустоте Космоса, создавали миры и разбрасывали их по вселенной, как сеятель зерна. Созданные миры очень отличались друг от друга — размерами, формой, растительностью и животным миром. Но будущее у всех миров было одно — найти свою звезду и закрепиться на ее орбите. Этот процесс называется объединением (**UNIFICATION**), и отвечает за него Страж (**GUARDIAN**) этого мира.

## О КСИНЕ

Ксин (**XEEN**) — это один из созданных древними миров. Он представляет собой плоский прямоугольник, и обе стороны его поверхности заселены. Единственная связующая нить между сторонами Ксина — это так называемые Порталы, но до поры до времени они были закрыты. В небесах Ксина имеются особые образования, по которым можно передвигаться и даже жить. На одной из Сторон (будем условно считать ее Верхней) это Облака над Башнями, на Обратной стороне — Небесная Дорога.

## ВЕРХНЯЯ СТОРОНА

Верхняя сторона Ксина управляется королем Барлоком (**KING BURLOCK**). В общем-то Барлок является человеком слабым и безвольным, и потому фактически долгое время правил придворный маг Дарзог (**DARZOG**), а также младший брат короля — принц Роланд (**PRINCE ROLAND**). Дарзог показал себя эгоистичным правителем, и в результате, по приказу короля (читай — принца Роланда) был «уволен» и сослан в свою башню (**DARZOG'S TOWER**) без права покидать ее. Новым придворным магом стал добрый и мудрый волшебник по имени Кродо (**CRODO**). Долгое время страна процветала, но затем... Затем произошли события, о которых наша летопись расскажет позже. А в результате этих событий Кродо кем-то был похищен, а принц Роланд не вернулся из своего путешествия на Обратную сторону (он стал первым смертным, увидевшим противоположную сторону своего мира).



## География

Верхняя сторона разделена пополам Великим Хребтом, протянувшимся с Востока на Запад через весь мир. К Северу от гор, на востоке, лежит Огненная страна, а западнее — Великая Пустыня. К югу от гор находятся (с востока на запад): Жабий Луг, Лес Живых Мертвецов, Черное Болото, Замковый Лес и Холодные земли. А к северу от Замкового Леса находится озеро, посреди которого лежит остров.

## Достопримечательности

Под этим словом подразумеваются объекты, которые стоит посетить. Это Города (**TOWN**), Замки (**CASTLE**), Башни (**TOWER**), Пещеры (**CAVE**), Сфинксы (**SPHINX**), а также Подземелья, которые определенных классифицирующих названий не имеют. Во все эти места можно заходить, при этом вы перейдете из карты мира, на которой такой объект занимает одну локацию, к местной карте объекта. Все объекты, кроме Городов, многоэтажны.

## Города

Во владениях короля Барлока находятся пять крупных селений. Город Головокружение (**VERTIGO**), в котором вы начинаете игру, находится далеко на востоке, у подножия Великого Хребта. К юго-западу от него лежит город Ночная Тень (**NIGHTSHADOW**), расположенный на границе Леса Живых Мертвецов. На южном берегу озера, к северу от Замкового Леса, находится город Речной (**RIVERCITY**). Далеко на западе находится городок Смертельная Зима (**WINTERKILL**). Наконец, на севере, между Пустыней и Огненной страной, в конце дороги, идущей сквозь единственный в Горах перевал, стоит грязный городишко Гадюка (**ASP**).

И нигде вам не будет покоя. Орды монстров, захватившие Ксин в нынешние дни, бесчинствуют и в городах. Головокружение наполнен слизняками (**SLIME**) и саранчой (**DOOM BUG**). В Смертельной Зиме хулиганят призраки. Гадюка кишит змеями, а также бывшими людьми, превращенными в нечто, похожее на драконидов из книжно-игрового сериала «Dragon Lance». Ночная Тень стала прибежищем вампиров (**GNOME VAMPIRE**) и женщин-летучих мышей (**BAT QUEEN**). А Речной просто набит различной мерзостью — сумасшедшими нищими (**INSANE BEGGAR**), ворами (**ROBBER**), колдуньями (**SORCERESS**), какими-то самурайского вида молодцами (**YANG KNIGHT**).

Кроме вышеназванных городов, существует еще тайный город Шангри-Ла (**SHANGRI-LA**). Мало кто знает о его существовании, еще меньше — о том, где он находится. Мы принадлежим к числу последних и можем просветить вас — Шангри-Ла находится

под вулканом, на дне пещеры. Более того, силы зла еще до него не добрались, вернее добрались, но ушли. Так или иначе, но в самом городе вы можете чувствовать себя в полной безопасности. Зато дорога к нему проходит через три круга огненного ада, заселенного демонами (**DEMON**) и чертями (**DEVIL**).

## Замки

В свое время на Верхней стороне было лишь два замка, а также руины третьего. Замок Барлок (**CASTLE BURLOCK**), как вы, наверное, догадались, является королевской резиденцией. В нем живут король Барлок, его дочь принцесса Роксана (**ROXANNE**), советник Артемис (**ARTEMIS**), Главный Королевский Инженер (**MASTER BUILDER**). Но следы упадка заметны и здесь — замок наполнен безумными шутами (**MAD FOOL**). А находится он на северном берегу Озера.

Замок Базенджи (**CASTLE BASENJI**) — владения колдунов и служащих им оборотней. Он стоит в северо-западном углу Верхней Стороны.

То, что получит имя Нового Замка (**NEWCASTLE**), сейчас лежит в руинах. Но по ходу игры вам предоставится возможность (не упустите ее!) купить его за каких-то 50000 монет, а затем привести в нормальный вид. Последнее потребует куда больше сил и средств, но вы с лихвой будете вознаграждены. А чтобы найти его, идите по дороге на юг от города Речного.

Незадолго до Вашего появления на Ксине в одночасье был воздвигнут еще один замок, носящий имя, являющееся и титулом владельца этой постройки — **CASTLE XEEN**. Он находится на Облаках над Башней Дарзога и является финальной точкой сюжета «Clouds of Xeen». Охраняется замок боевыми роботами.

## Башни

На верхней стороне имеются пять башен, к двум из которых доступ невозможен без визита на Обратную Сторону. Иначе говоря, они являются пунктами маршрута Главного Задания. Все башни четырехэтажны, над каждой имеются Облака. Чтобы попасть в башню, Вам необходим ключ к ней.

Ведьмина Башня (**WITCH TOWER**) находится посередине Жабьего Луга, далеко на юг от города Головокружение. Она наполнена ведьмами (**WITCH**) и гоблинами (**GOBLIN**), которые отнюдь не гостеприимны. Ключ к ней можно получить у старушки по имени Валиа (**VALIA THE OLD WOMAN**), живущей в хижине южнее башни.

Башня Высшей Магии (**TOWER OF HIGH MAGIC**) служит прибежищем для колдунов и их странных созданий. Вы найдете



ее посередине Замкового Леса, к западу от Нового Замка. Ключ от башни находится в Пещере Иллюзий.

Башня Дарзога (**DARZOG'S TOWER**) является прибежищем отставного придворного мага короля Барлока. В ней тоже много колдунов, правда, других. Их создания не менее странные, чем в Башне Высшей Магии, в которой, кстати, находится ключ к башне Дарзога. Стоит башня на острове, посреди Озера.

Драконья Башня (**DRAGON TOWER**) находится посреди озера лавы в Огненной Стране и, как можно догадаться из названия, наполнена разнообразными драконами. Ключ к этой башне находится в подземелье Замка Аламар на Обратной Стороне.

Башня Темного Камня (**DARKSTONE TOWER**) стоит на востоке Холодных Земель, к западу от башни Высшей Магии. Облака над этой Башней являются венцом Главного Задания, а, следовательно, и всей игры. Ключ от башни также находится в подземелье Замка Аламар.

## Пещеры

На Верхней Стороне Ксина имеются три пещеры.

Пещера Иллюзий (**CAVE OF ILLUSION**) находится посреди небольшого озера в Холодных Землях. Она вся залита водой и наполнена водяными големами (**WATER GOLEM**), но это можно изменить. Черепа на стенах сначала за умеренную, а потом и за немеренную плату в драгоценных камнях улучшат Качества ваших героев, а один из них за триста гемм готов уступить ключ от Башни Высшей Магии.

Пещера Драконов (**DRAGON CAVE**) лежит на северо-востоке Верхней Стороны, у берега Огненной Страны. Там много драконов, а также книг, содержащих их мудрость, и сокровищ.

Пещера-под-Вулканом (**VOLCANO CAVE**) находится в самой Огненной Стране, к востоку от Драконьей Башни и к юго-западу от Пещеры Драконов. Эта пещера — три этажа ада и один — рая. Раем является тайный город Шангри-Ла, а адом — заполненные лавой пещеры, полные демонов и чертей. Именно отсюда на Верхнюю Сторону пришло Зло, но дьявольские обитатели пещеры, кстати, вовсе не ответственны за это.

## Сфинксы

Оба Сфинкса находятся в пустыне. Авторы не стали долго размышлять над их именами, поэтому они называются просто — Северный и Южный.

Северный Сфинкс является пристанищем мумий (а чего же еще?) и не доставит вам больших проблем. Надо лишь угадать имя его обитателя. Ключ от него находится возле замка Базенджи.

Южный Сфинкс — это последняя битва и последняя загадка Главного Задания. Призраки мумий и мумифицированные драконы заставят вас попотеть, но более тяжелой задачей является имя Сфинкса. Чтобы попасть в это строение нужен Амулет Южного Сфинкса, обладателем которого является пропавший без вести принц Роланд

## Подземелья

Настоящих подземелий во владениях Барлока три, но имеются еще две постройки, выглядящих точно также. Настоящие подземелья требуют Отпирющих Камней, а внутри них находятся Королевские Мегакредиты (**KING'S MEGACREDITS**), необходимые для приведения Нового Замка в божеский вид.

Храм Яка (**ANCIENT TEMPLE OF YAK**) находится в дебрях южной части Леса Живых Мертвецов. Он наполнен Жрецами этого Бога, а также призраками, которые в большинстве своем дремлют в могилах, пока их не разбудить. Камень находится у русалки, живущей у города Ночная Тень.

Склеп Тысячи Ужасов (**TOMB OF THOUSAND TERRORS**) расположен на Великом болоте в западной его части. В нем много разнообразной нежити — упырей, духов и так далее. Камень от склепа замурован в стену Нового Замка

Подземелье Големов (**GOLEM DUNGEON**) вы найдете к востоку от Склепа и к югу от Башни Темного Камня. Как ясно из названия, там обитают големы всех видов и расцветок. А Камень от подземелья также замурован в стене Нового Замка, но уже на втором его этаже.

Арена (**WARZONE**) предназначена для любителей сражений. Там никто не живет, там нет ничего полезного и ее не нужно изучать. Желаящие, явившись сюда, заказывают рейтинг силы и число противников, а затем бьются с ними. Вход на Арену находится в западной части Великого Хребта.

Подземелье Смерти (**DUNGEON OF DEATH**), если верить авторам игры, является «ultimate challenge», то есть самым сложным этапом игры. Возможно, они не врут. Ни к одной из трех сюжетных линий это подземелье не имеет никакого отношения. А ключом от него владеет Сандро — привидение-маг из призрачного города Некрополь на Обратной Стороне.

## Гномьи Шахты

Всего существует девять Гномьих Шахт (**DWARF MINES**). Пять из них залегают неглубоко и имеют выходы на поверхность. Они называются **MINE 1—5**, а входы в них находятся в горах в окрестностях Головокружения. Остальные четыре шахты находятся





глубоко под землей, они называются Глубокими Шахтами (**DEEP MINE**). Эти шахты выхода на поверхность не имеют, чтобы попасть в них надо пользоваться телепортационной машиной, которая есть в каждой шахте. Глубокие шахты носят названия греческих букв — **ALPHA**, **KAPPA**, **THETA** и **OMEGA**. А живут в этих шахтах безумные гномы (**MAD DWARF**), а также разные подземные твари — летучие мыши, пауки, кроты и так далее.

В числе других объектов стоит отметить:

## Порталы

Порталы (**PORTAL**) выглядят как масонские пирамиды с глазом. Они связывают две стороны Ксина, но долгие годы они были закрыты. Лишь некоторое время назад Порталы открылись. Сначала для принца Роланда, а теперь и для Вас. Всего Порталов пять — возле каждого наземного города.

## Зеркала

Зеркало (**MIRROR**) — это огромный синий камень в оправе в виде золотой змеи. Они служат телепортерами и переправляют в любое место, если сообщить им его название. Когда-то их было шесть, в каждом из городов. Но недавно зеркало из Шангри-Ла было похищено проходившими мимо силами Зла. В результате и остальные зеркала начали барахлить. Одни названия они забыли, у других путают координаты. Например, если вы попросите перенести вас в Драконью Башню, зеркало отправит вас в самое сердце пустыни, где вокруг не то что башен — даже деревьев нет. Тем не менее, на некоторые объекты зеркала реагируют нормально.

## Машины

Машины: их четыре, они находятся по углам мира, на островах, отделенных от мира безвоздушным пространством. Машины понадобятся для выполнения Главного Задания.

## ОБРАТНАЯ СТОРОНА

Сюзереном Обратной Стороны является королева Калиндра (**QUEEN KALINDRA**). В управлении государством ей помогает советник — маг Эллингер (**ELLINGER**), а также Фараон Драконов (**DRAGON PHARAOH**), о котором будет рассказано далее. К сожалению, последний заперт силами Зла в своей пирамиде, а королева похищена и превращена в вампирушу, так что единственным представителем законной власти является Эллингер, спрятавшийся в своей башне. Но есть на Обратной Стороне (как и на Верхней) и другая власть. О ней вы еще много услышите...

## География

Обратная Сторона Ксина не так разнообразна, как Верхняя. На юго-западе имеется не очень большая территория свободных земель. Далее к востоку лежит огромный Лес, простирающийся до самого конца мира. Севернее Земель и Леса лежат Горы, которые опоясывают всю центральную, западную и северо-западную части страны. К востоку от них, севернее Леса, находится Озеро, а к северу от Озера и от Гор — Зимняя Страна, со своими лесами и горами. Наконец, внутри кольца Гор находится Пустыня, а западнее — Огненные земли.

## Достопримечательности

Здесь их поменьше, чем на другой стороне мира. Вы найдете города, башни, замки и подземелья, а также пирамиду.

## Города

Их пять, причем четыре располагаются на земле, а пятый на небе. В связи с последними событиями для прохода в город необходим пропуск (**PASS**). В отличие от Верхней Стороны, здесь все города имеют канализационную систему. Когда вы перебираетесь на Обратную Сторону через любой из Порталов, вы оказываетесь в городе Вид Замка (**CASTLEVIEW**). Он находится на юго-западе страны, возле королевской резиденции. В этом городе находится башня придворного мага Эллингера. К сожалению, даже здесь силы Зла бесчинствуют всюду — это гоблины (**GOBLIN**) и гремлины (**GREMLIN**). Пропуск в город надо купить за его пределами, за 1000 монет.

Город Швыряющий Песок (**SANDCASTER**) находится в центре Обратной Стороны, возле Пустыни (ее юго-восточного угла). Супружеская чета колдуна Ксенока и ведьмы Морганы вместе с множеством младших коллег захватили этот город, и теперь он полон заклинательниц (**ENCHANTRESS**) и колдунов (**WIZARD**). Пропуск вам даст маг в шатре у дороги от Вида Замка к Швыряющему Песок, когда вы принесете ему изумрудный жезл (**EMERALD HANDLE**), который находится к востоку от Швыряющего Песок, у гор. А если у вас нет денег или желания искать жезл — маленький трюк — канализационные системы этих городов имеют выход на поверхность за пределами города. Люк у Вида Замка находится прямо рядом с городом, к югу от него, а у Швыряющего Песок довольно далеко на северо-запад в Пустыню (координаты: **D2,12,2**).

Городок Берег Озера (**LAKESIDE**) находится... Ну конечно же! На берегу Озера (на северо-восточном). Город полон ведьм (**WITCH**), любящих превращать людей в гоблинов и пить напитки



окаменения, а пропуск находится в Швыряющем Песок, где стоит каких-нибудь 5000 монет.

Некрополь (**NECROPOLIS**) — это город Нежити, в котором правит бессмертный колдун Сандро (**SANDRO**). Он настолько бессмертен, что ему самому это уже надоело. Некрополь находится возле границы Пустыни и Огненной Страны, и его канализация наполнена лавой. А что касается ключа... Быть может, он находится в городе Берег Озера. А может быть и нет. Попробуйте найти сами.

Олимп (**OLYMPUS**) — этот город стоит на небе, на облаках. Если кто не знает, Олимп — это жилище богов в греческой мифологии. В городе вы найдете даже Зевса (**ZEUS THE SUPREME**), кроме того, там есть статуи и свитки, где вы обнаружите массу интересных сведений. Ключом владеет Драконий Фараон.

## Башни

На Обратной Стороне имеются пять башен.

Восточная Башня (**GREAT EASTERN TOWER**) — владение необычных магов (**MAGIC MAGE** и **MYSTIC MAGE**). Она находится к югу от Берега Озера. Ключ находится, по-моему, в сундуке одного из колдунов в южной части Швыряющего Песок.

Южная Башня (**GREAT SOUTHERN TOWER**) — башня воров (**ROGUE** и **THIEF**). Она стоит на юге Страны. По слухам, ключом от башни владеет одна из жертв этих воров — статуя Фонтана Юности возле Ядовитого Пруда (**VENOM POND**) в юго-восточном углу.

Западная Башня (**GREAT WESTERN TOWER**) — монастырь Ордена Мока, захваченный еретиками (**MOK HERETIC**). Она находится к северо-западу от замка Калиндра и города Вид Замка, а ключ к ней лежит... в самой башне!

Северная Башня (**GREAT NORTHERN TOWER, KNIGHT'S TOWER**) — здесь живут Рыцари Смерти (**DEATH KNIGHT**), которые почему-то не умеют выговаривать гласные звуки. Ключ можно получить у Короля Карликов Боско (**BOSCO THE DWARF KING**), живущего в шатре возле башни.

Башня Эллингера (**ELLINGER'S TOWER**) — резиденция придворного мага королевы, Эллингера. В страхе за свою жизнь он спрятался и не показывает оттуда и носа, заперев ее изнутри и выбросив ключ в окно. К счастью, подобрала этот ключ сознательная гражданка Надя (**NADIA THE HOARDER**).

## Замки

Два замка когда-то было на Обратной Стороне. Это замки Калиндра и Черный Клык. Недавно появился и третий.

Замок Калиндра (**CASTLE KALINDRA**) находится к северо-западу от города Вид Замка. Это резиденция Королевы Калиндры. В настоящее время с ним случилась одна беда...

Замок Черный Клык (**CASTLE BLACKFANG**) стоит в северо-восточном углу мира. Это цитадель вампиров. Он заперт и пробраться в него весьма сложно.

Замок Аламар (**CASTLE ALAMAR**) — это средоточие пришедшего на Ксин Зла. Он был возведен посреди Огненной Страны в одночасье.

## Подземелья

Раньше на Обратной Стороне было одно подземелье. Теперь их стало два.

Храм Барка (**TEMPLE OF BARK**) — подземный храм бога орков. Он находится в лесу к востоку от Вида Замка, а ключ от него у собаки-обезьяны Нибблера (где-то на полпути между городом и храмом).

Подземелье Заблудших Душ (**DUNGEON OF LOST SOULS**) было построено в одно время с замком Аламар (и теми же силами) на одноименном острове посреди Озера, к югу от города Берег Солнца. Оно полным-полно минотавров, а также весьма интересных птиц.

## Пирамида

Великая, или Древняя Пирамида (**GREAT PYRAMID, ANCIENT PYRAMID**) находится в центре Пустыни. Это цитадель Драконьего Фараона. Когда-то она была гостеприимной и полной света... теперь таков лишь верхний этаж.

## Небо

Небо Обратной Стороны — это целый мир. Там, посреди большого облака, стоит город Олимп. По небу налажено лодочное сообщение, правда, только между Олимпом, Пирамидой и городом Вид Замка, и лишь для Избранных (**THE CHOSEN ONES**). Посреди небес находится целое озеро, до которого можно добраться при помощи телепортации.

Чтобы попасть на небо, надо забраться на крышу любой башни или замка, а также Пирамиды. Поверхность здесь бывает двух типов: снежно-белая — вполне твердый материал, а серая — облака. Кроме вышеперечисленных объектов, на небе имеется Небесная Дорога (**SKYROAD**), Владения Стихий по углам этой дороги, Небесные Бандиты и многое другое.



## ОБ ОБЪЕДИНЕНИИ КСИНА

Стражем этого мира является уже не раз упоминавшийся Драконий Фараон. Именно на нем лежит ответственность за ритуал Объединения. Долгие годы он следил за знаменами, ожидая знака, о котором гласило Пророчество: «В нужное время, когда Луны выстроятся в линию...». Ритуал Объединения Ксина должен состояться в обсерватории на Облаках Древних, над Башней Темного Камня, что на Верхней Стороне. В ритуале должны участвовать эмиссары обеих сторон, которые поженятся (их роли сыграют Калиндра и Роланд). Для церемонии необходимы два могущественных артефакта Древних: Куб Силы (**CUBE OF POWER**) и Жезл Темпорального Искажения (**WAND OF TEMPORAL DISTORTION**). Первый принадлежит Калиндре, второй является родовой драгоценностью правящей династии Верхней Стороны. Во время ритуала Драконий Фараон поженит королеву Низа и принца Верха, они возложат артефакты на Алтарь Соединения (**ALTAR OF JOINING**), после чего Ксин превратится в шар и займет свое место во Вселенной...

И вот Фараон почувствовал приближение Времени. Он получил согласие на участие в ритуале Калиндры и Роланда и открыл для последнего Порталы, забыв, к счастью, их закрыть после того, как принц перешел на Обратную Сторону.

За несколько дней до начала Церемонии Объединения Ксина Драконий Фараон увидел необычное явление — падение двух метеоритов. На всякий случай он послал туда разведчика по имени Уолроу (**WOLROW**), но на самом деле не стал брать в голову такую чепуху, как метеориты, перед тем ритуалом, ради которого жил все века, прошедшие с создания Ксина. «Это добрый знак!» — решил Фараон. Как он жестоко ошибался...

## О ПРИХОДЕ ЗЛА

### Шелтем и Корак

Шелтем был создан Древними. Он представлял собой нечто вроде киборга — получеловек-полумашина. Он был Стражем мира Терра (возможно, имеется в виду наша Земля). Рассказывать всю его историю слишком долго и нудно, но факт в том, что с Древними он крепко поругался, и те решили его отключить. С этой целью они послали несколько своих агентов, которые забрали Шелтема с Терры. Однако тот смог обезвредить своих врагов, после чего стал искать способ вернуться на родину. Вскоре он узнал, что один из агентов Древних, Корак (**CORAK**), освободился и идет по его следу. Дальнейшие события представляют собой погоню Корака за Шелтемом, а Шелтема за Террой. В итоге Страж смог вернуться в свой мир, но там ему совсем не обрадовались. Он

спрятался на лежащем на дне моря космическом корабле. Однако, вскоре Корака во главе толпы местных жителей вторгся в его убежище. Шелтем бежал на спасательной капсуле (**ESCAPE POD**), Корака бросился его преследовать на аналогичном аппарате, а терранцы (или земляне) — на главном корабле. Возле мира под названием Ксин произошло тройное крушение. Главный корабль упал на Верхнюю Сторону и разбился, никто не уцелел. А обе капсулы рухнули на Обратной Стороне. Они и были теми «метеоритами», которые видел Фараон. Капсула Корака разбилась полностью (хотя и не так, как главный корабль, от которого не осталось ни кусочка), ее выход был заблокирован, а сам Корака погиб (по крайней мере, по людским меркам). Шелтем же сел довольно мягко и живым и невредимым выбрался наружу. Одна мысль билась в его голове — как вернуться на Терру. Вскоре Шелтем нашел выход — захватить Ксин, сорвать его с курса, по которому он идет к своей будущей звезде и отправиться на нем к своей цели. Он немедленно взялся за реализацию своих планов, которые вели к войне с нынешними владыками Ксина и к разрушению Пророчества об Объединении.

## Аламар и Лорд Ксин

Первым делом Шелтем решил скрыть свое имя под псевдонимом «Аламар», который когда-то уже использовал. Как Аламар, он объявил себя правителем Ксина и начал созывать союзников, которые не замедлили явиться. Затем он возвел себе замок (Замок Аламар) и подземелье (Подземелье Заблудших Душ).

А дальше...

Дальше началось самое интересное. Аламар-Шелтем захватывает только что явившегося на Обратную Сторону принца Роланда и прячет его в подземелье своего замка. Затем он создает проход между подвалом замка и подземным городом Шангри-Ла на Верхней Стороне. Через этот проход во владения короля Барлока вступает Лорд Ксин (**LORD XEEN**) — могущественный вассал Аламара, посланный, чтобы захватить Верхнюю Сторону. Следующий удар Шелтем наносит королеве Калиндре. Он похищает ее и прячет в замке Черный Клык, превратив в вампиришу, а королевский замок переносит в другое измерение, сделав его недоступным для входа извне. Он отбирает у Калиндры Куб Силы и ключ от Пирамиды, после чего осаждает последнюю. Воины Драконьего Фараона побеждены, а сам Страж Ксина с помощью магии запечатывает верхний этаж своей цитадели, становясь неуязвимым для своих противников, но теряя возможность покинуть место своего добровольного заточения. Отчаявшись, он посылает свой Орб — средоточие магической силы Фараона — Эллингору, но дракончик, несущий Орб, погибает, а сам артефакт проваливается на Верхнюю Сторону, где его находит травница по имени Зельда...



Тем временем Лорд Ксин тоже не бездельничал. Для начала он украл в Шангри-Ла шестое Зеркало (видимо, как сувенир). Потом, узнав о положении вещей Наверху, Лорд Ксин явился в гости к самому подходящему кандидату в союзники — уволенному магу Дарзогу. Вместе они похищают Кродо, лишая Барлока последней опоры. Затем на Облаках над башней Дарзога строится замок Ксина. Вооружившись изъятым у Роланда Жезлом Темпорального Искажения, Лорд Ксин объявляет себя владыкой Верха.

Итак: Фараон беспомощен в своей пирамиде, король Барлок ничего не стоит, Роланд, Калиндра и Кродо похищены... Остается лишь Эллингер. Именно придворный маг Королевы Обратной Стороны берет на себя ответственность за первый этап сопротивления. Но он тоже боится покинуть свое убежище, и ему нужны исполнители черной работы... которыми станут шестеро восемнадцатилетних воинов, магов и представителей других не менее почетных профессий. Шестеро обычных ксинитов разных рас. Шестеро героев, которым придется «завоевать великую славу, а потом умереть молодыми... и быть воскрешенными... и вновь умереть... и опять воскреснуть... и так множество раз».

Шестеро, которые спасут мир... Шестеро, которые одолеют зло и свершат Пророчество... Шестеро, которые есть Один... и этот Один — это вы!

## О ЦЕЛИ

У вас в игре три главных Задачи. Первые две выполняются в произвольном порядке, но третья возможна лишь после выполнения двух предыдущих.

Итак, Первое Странствие (Верхняя Сторона): вы должны убить Дарзога, освободить Кродо, а затем уничтожить Лорда Ксина, для чего вам понадобится особый Меч-Убийца Ксина (**XEEN SLAYER SWORD**), который тоже надо найти.

Второе Странствие (Нижняя Сторона): добывая Энергетические Диски, вы должны помочь Эллингеру вернуть в наше измерение замок Калиндра (по частям). Затем надо спасти королеву Калиндру и вернуть ей человеческий облик. Далее необходимо вернуть Орб Драконьему Фараону и оживить Корака. Теперь надо найти Аламара, и Корак уничтожит его.

Третье Странствие (обе Стороны): вам необходимо разбудить спящих Служителей Стихий, включить четыре Машины по углам мира, освободить принца Роланда и сломать печать на Облаках Древних, после чего донести до Обсерватории Куб (оставшийся от Аламара-Шелтема) и Жезл (взятый с трупа Лорда Ксина).

## О НАЧАЛЕ ИГРЫ

### Начальное меню

После запуска вы увидите заставку. Нажмите любую клавишу или кнопку мыши и вам предложат такой выбор:

**START A NEW GAME** — начать новую игру;

**LOAD A SAVED GAME** — восстановить отложенное состояние;

**CREDITS** — список создателей игры;

**OTHER OPTIONS** — здесь вы можете выбрать и посмотреть следующие ролики:

— **VIEW DARKSIDE INTRO** — посмотреть всупление ко Второй Задаче (**Might and Magic 5: Darkside of Xeen**);

— **VIEW CLOUDS INTRO** — посмотреть вступление к Первой Задаче (**Might and Magic 4: Clouds of Xeen**);

— **VIEW WORLD END** — посмотреть финальную заставку. К сожалению, такая возможность вам будет предоставлена только после того, как вы выполните Третью Задачу, т.е. успешно закончите всю игру. Когда вы проходите игру, этот ролик прокручивается автоматически, после чего рассматриваемая опция появится в меню, и вы всегда сможете посмотреть его заново.

### Кое-что об управлении игрой

Сделаем небольшое отступление, касающееся оперирования опциями и пиктограммами, которых в игре очень много. Все действия производятся при помощи клавиатуры или мышки. Если вы используете мышь для выбора опции, надо навести на нее курсор и щелкнуть любой клавишей. Если вы играете на клавиатуре, надо нажимать клавиши, соответствующие нужным опциям. Клавиши, соответствующие пиктограммам, не имеющим названия, будут описаны позднее. Если же вам надо выбрать текстовую опцию, или пиктограмму с надписанным названием, обратите внимание на это название — одна из букв будет выделена другим цветом. Нажатием на клавишу с этой буквой вы и выбираете опцию. Пример: **START A NEW GAME** включается клавишей **S**, и эта буква в названии выделена голубым цветом.

При работе с файлами (сохранение или восстановление) и с заклинаниями (в магическом меню персонажа или в Гильдии, то есть в лавке заклятий) — выбор производится:

— мышь: щелчок на нужную строку (засвечивается зеленым цветом) и на **SELECT**;





— клавиатура: нажатие цифровой клавиши, соответствующей данной строке, затем — **S** или **ENTER**.

Для выхода из меню применяется клавиша **ESCAPE** или пиктограмма с четырьмя стрелками, выходящими из одного центра.

Выбор персонажа для предполагаемого действия или для просмотра его характеристик производится нажатием клавиш **F1...F6** или щелчком на его портрет. Выбор предмета в вещмешке или в лавке для того, чтобы одеть, снять, купить, продать, выбросить, идентифицировать или отремонтировать его, производится нажатием нужной цифровой клавиши или щелчком мыши на этот предмет, после чего надо выбрать соответствующее действие.

При подтверждении действия надо нажать **Y** или щелкнуть на пиктограмму с большим пальцем, поднятым вверх, для отказа — **N** или «палец вниз».

Клавиша **F10** служит для отключения изображения. Нажмите любую клавишу и изображение восстановится.

## Старт игры

Итак, вы играете первый раз и сохраненных состояний у вас еще нет. Посмотрев вступление обеих частей игры (впрочем, если вы уже пролистали первые главы, то уже и без интродукции знаете, что к чему. Более того, некоторые факты сюжета, в частности то, что настоящее имя Аламара — Шелтем, вам еще обязательно пришлось бы узнать по ходу игры), щелкните на **START A NEW GAME**.

Вам предложат выбрать один из десяти файлов записи, на который будет производиться Быстрое Сохранение. Затем надо выбрать уровень сложности:

**ADVENTURER** (путешественник) — легкий (мало врагов);

**WARRIOR** (воин) — тяжелый (много врагов).

И вот вы оказались в игре...

## ОБ ИГРОВОМ ЭКРАНЕ

Вы стоите лицом на запад. В нескольких метрах от вас копошится что-то ядовито-зеленое. Это слизень (**SLIME**), ваш первый враг. За вашей спиной дверь в таверну Леди Джеральдины (**LADY GERALDINE'S TAVERN**).

## Окно

Если мысленно поделить экран по горизонтали и по вертикали на три части, то можно отметить пять зон. Окно занимает всю центральную и левую верхнюю части экрана. Это Ксин глазами

ваших персонажей. Через окно вы видите врагов, объекты, предметы, и все, что попадаете у вас на пути. По его периметру расположено множество разных индикаторов (далее вы встретите несколько непонятных вам названий, не волнуйтесь — обо всем написано позднее).

Фиолетовый камень внизу в центре: если у одного из героев есть навык «чувство направления» (**DIRECTION SENSE**), на камне появляется буква, означающая сторону света, лицом к которой вы стоите.

Мечи по бокам от Камня: если вы наложили на героев заклинания **HEROISM**, **BLESS**, **HOLY BONUS** или **POWER SHIELD**, на клинках мечей появляются соответствующие иконки.

Красные камни по углам окна принимают зеленый цвет, если вы наложили на героев защитное заклинание **PROTECTION FROM ELEMENTS**.

Демон в левом нижнем углу машет крыльями, если вы применили заклинание **LEVITATION**, то есть полета (над облаками).

Ящер в правом нижнем углу машет лапой, если перед Вами фальшивая стена, которую можно проломить. Для работы этого индикатора один из персонажей должен обладать навыком «поиск потайных дверей» (**SPOT SECRET DOORS**).

Головы справа и слева экрана дают вам кивками подсказку, стоит или не стоит совершать то или иное действие. Для их работы необходимо применить заклинание **CLAIRVOYANCE**.

Летучая мышь наверху экрана открывает пасть, если поблизости есть враги. Впрочем, это возможно, только если один из персонажей имеет навык «чувство опасности» (**DANGER SENSE**).

## Локальная карта

Эта карта (размером 7x7 локаций) находится в правом верхнем углу. Здесь возможны два режима — нормальная карта и волшебная. Первая скрыта, и ее локации раскрываются по мере их прохождения, и то, только если один из персонажей обладает навыком «картограф» (**CARTOGRAPHER**). Вторая появляется при использовании заклинания «Колдовской Глаз» (**WIZARD'S EYE**), на ней видны все непройденные локации. Если заклинание не наложено, на месте карты появляется логотип «Might and Magic». Переключение между режимами осуществляется кнопкой «=» или щелчком мыши на эту часть экрана.



## Иконы перемещения

Они находятся в правом нижнем углу, их шесть. Четыре из них дублируются с клавиатуры. Вот список Икон Перемещения.

**Верхний ряд:** поворот налево (курсор влево), вперед (курсор вверх), поворот направо (курсор вправо).

**Нижний ряд:** шаг влево, назад (курсор вниз), шаг вправо.

## Опции

Они вызываются нажатием клавиши **TAB** или щелчком мыши на фиолетовый камень.

**FX ON/OFF** — включение/выключение спецэффектов.

**MUSIC ON/OFF** — включение/выключение музыки.

**LOAD** — восстановление отложенного состояния.

**SAVE** — быстрое сохранение в рабочий файл с сохранением его имени.

**SAVE AS** — сохранение в другой файл с вводом нового имени.

**QUIT** — выход в DOS.

**MR. WIZARD** — Мистер Колдун выручит вас из самой затруднительной ситуации, перенеся в то место, где вы находитесь сейчас — к дверям таверны Леди Джеральдины. К сожалению, в качестве платы он возьмет все имеющиеся у вас на руках драгоценные камни (**GEMS**), поэтому трижды подумайте, прежде, чем воспользоваться его услугами.

**CURRENT GAME** — здесь вы видите название своего рабочего файла.

Еще на экране находятся Командные Иконы (справа) и Окно Персонажей (слева внизу), но о них речь пойдет позже, после необходимой информации по Качествам и другим параметрам героев, без знания которой вам будет сложно разобраться в этих секторах экрана.

## О ПЕРСОНАЖАХ

Каждый персонаж характеризуется полом, расой и профессией. У него есть семь Качеств и несколько зависящих от них параметров, а также разнообразные Навыки.

### Пол (SEX)

Пол совершенно ни на что не влияет. Женщины делают все не хуже мужчин, поэтому при создании героя выбирайте, как вам заблагорассудится.

## Раса (RACE)

На Ксине живет масса всяких народов, но лишь пять из них не поддались «тлетворному влиянию» Аламара. Это Люди (**HUMANS**), Эльфы (**ELVES**), Гномы (**GNOMES**), Карлики (**DWARVES**) и Полуорки (**HALF-ORCS**).

### — ЛЮДИ.

Все вы, конечно же, хорошо знаете, как они выглядят. Если нет — посмотрите в зеркало и узнаете. Мы все умеем плавать (навык **SWIMMING**) и плохо сопротивляемся чужому магическому воздействию.

### — ЭЛЬФЫ.

Отличаются ловкостью (что хорошо), умом (что еще лучше) и физической слабостью (а вот это плохо). Из них получаются прекрасные Колдуны и Воры.

### — КАРЛИКИ.

При небольшом росте они очень сильны. Хорошо сопротивляются яду и магии. Из карликов получаются великолепные Рыцари и хорошие Воры. С рождения карлики чувствуют тайные проходы (навык **SPOT SECRET DOORS**).

### — ГНОМЫ.

Этот народец еще меньше карликов. Они хорошо «рубят» в магии, хоть и не так, как эльфы, зато их здоровье покрепче, чем у последних. Чувство направления (навык **DIRECTION SENSE**) является их характерной чертой.

### — ПОЛУ-ОРКИ.

Смесь людей и орков. Надо сказать, что по внешности они куда более похожи на последних. Это отличные воины, но из тех, у кого, как говорится, «весь ум на рост ушел», поэтому и с магией, и с делами незаконными у полу-орков авария.

В конце описания будет дана сводная таблица влияний рас на параметры.

## Профессия (CLASS)

Именно она определяет наклонности вашего героя — будет он лучше драться, колдовать или исцелять. Всего имеется десять возможных профессий. Три из них чисто магические, две — военные, две — воровские и три смешанные.

### — РЫЦАРЬ (KNIGHT).

Это лучший воин в игре. Он отлично дерется и отличается крепким здоровьем. Все рыцари являются мастерами боя (навык



**ARMS MASTER**). Они способны использовать любое оружие и доспехи.

Магия — отсутствует.

Воровские Способности (навык **THIEVERY**) — отсутствуют.

Главные Качества — Сила не менее 15.

— **ВАРВАР (BARBARIAN)**.

Жизнь в лесах и горах делает их наиболее здоровыми из всех персонажей. Они также хорошо дерутся, но, к сожалению, удаленность от цивилизации лишает их возможности носить самые совершенные доспехи.

Магия — отсутствует.

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Выносливость не менее 15.

— **СТРЕЛОК (ARCHER)**.

Представители этой профессии великолепно владеют луком, а также магией колдунов (в игре есть два вида магии — Колдовская и Жреческая). К сожалению, они далеко не универсальны по части вооружения.

Магия — колдовская (низшего уровня).

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Интеллект и меткость не менее 13.

— **ПАЛАДИН (PALADIN)**.

Это своего рода помесь жреца и воина, с явным реверансом в сторону последнего. Как и Рыцари, Паладины способны носить любые доспехи и махать любым оружием. Правда, здоровья у них поменьше, чем у Рыцарей, но зато они, как вы уже поняли, владеют магией и, к тому же, обладают навыком «крестоносец» (**CRUSADER**).

Магия — жреческая (низшего уровня).

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Сила, Обаяние, Выносливость не менее 13.

— **СТРАННИК (RANGER)**.

Очень приличные во всех отношениях персонажи. Хорошие бойцы, способные использовать почти все доспехи и оружие. Владеют как колдовской, так и жреческой магией. К тому же они Путепроходцы (навык **PATHFINDER**).

Магия — жреческая, колдовская (низкого уровня).

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Ум, Обаяние, Выносливость, Скорость не менее 12.

— **ВОР (ROBBER).**

Воины фомки и отмычки. Обладают высоким значением навыка Воровских Способностей (**THIEVERY** — единственный навык, недоступный для каждого и измеряющийся в баллах). Неплохи и в бою, хотя с оружием и доспехами у них есть проблемы.

Магия — отсутствует.

Воровские Способности — высокие.

Главные Качества — Удачливость не менее 13.

— **НИНДЗЯ (NINJA).**

Не ясно, что на Ксине делают эти третьесортные герои гонконговских фильмов, но как-то они здесь оказались. Их единственное достоинство — Скорость. Они имеют Воровские Способности, но меньшие, чем у воров, к тому же ниндзя, как это ни странно, и сражаются хуже. С двуручным оружием, а так же с доспехами у них совершенная авария. В общем, это худшая профессия из всех возможных.

Магия — отсутствует.

Воровские Способности — средние.

Главные Качества — Скорость и Меткость не менее 13.

— **КОЛДУН (SORCERER).**

Как воины, они не стоят ничего. Колдуны владеют лишь тремя видами оружия (дубинка, кинжал и посох), а из доспехов способны унести на плечах лишь мантию. Но зато их магия, особенно ближе к концу игры, может уничтожить легионы врагов. От природы Колдуны владеют Картографией (навык **CARTOGRAPHER**)

Магия — колдовская (высокого уровня).

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Ум не менее 13.

— **ЖРЕЦ (CLERIC).**

Жрецы способны носить почти все доспехи, а вот оружие — только тупое (палицы, булавы, молоты, посохи и т.д.), так как религия запрещает им проливать кровь. Ближе к концу игры их защитные заклęcia, вкупе с целительными, будут делать отряд практически неуязвимым.

Магия — жреческая (высокого уровня).

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Обаяние не менее 13.

— **ДРУИД (DRUID).**

Кельтские жрецы богов природы владеют и колдовской, и жреческой магией. В этом они похожи на Странников, но если те



используют магию, как вспомогательный инструмент, более полагаясь на добрый меч и верный лук (как, впрочем и другие воины-маги — Паладины и Стрелки), то Друиды, будучи такими же непобедимыми и могучими бойцами, как и Колдуны, могут рассчитывать только на свои заклинания. Обладают Чувством Направления (навык **DIRECTION SENSE**).

Магия — жреческая и колдовская (среднего уровня).

Воровские Способности — отсутствуют.

Главные Качества — Ум и Обаяние не менее 15.

## О ХАРАКТЕРИСТИКАХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Раса и профессия героев определяет их способности, а характеристики — мастерство в этих способностях, жизнеспособность и так далее.

### Качества

Персонажи имеют семь Качеств. Некоторые из них являются важными для одних профессий и необязательными для других, другие необходимы всем.

#### — СИЛА (MIGHT, MGT).

Это качество необходимо всем. Оно определяет убойную силу ваших ударов в бою, возможность проломить стену или выбить дверь, поднять или разрушить какой-либо объект.

#### — ОБАЯНИЕ (PERSONALITY, PER).

Качество, необходимое всем, кто владеет жреческой магией (Жрецы, Паладины, Странники, Друиды). Оно определяет количество Магической Энергии, которую имеют представители этих профессий.

#### — УМ (INTELLEGEENCE, INT).

То же, что и Обаяние, но для владеющих колдовской магией (Колдуны, Стрелки, Странники, Друиды). Таким образом, Странникам и Друидам необходимы высокие значения обоих этих Качеств.

#### — ВЫНОСЛИВОСТЬ (ENDURANCE, END).

Важнейшее Качество. Чем выше Выносливость, тем больше Жизненной Энергии, тем больше атак выдержит персонаж, пока не падет.

#### — СКОРОСТЬ (SPEED, SPD).

Особого значения не имеет. Она определяет очередность нанесения героями атак в бою. Лучшее, чего вы можете добиться — то, что вся шестерка нанесет удары прежде, чем подойдет очередь противника. Также влияет на возможность бежать из боя.

— **МЕТКОСТЬ (ACCURACY, ACY).**

Очень важное Качество. От него зависит точность ваших атак.

— **УДАЧЛИВОСТЬ (LUCK, LCK).**

Влияет на избегание ловушек, стойкость к чужим заклятиям и т.д.

## Параметры

Это определяющие характеристики героев. Фактически, Раса, Профессия и Качества героев являются вспомогательными свойствами, их цель — как раз создать те или иные значения нижеперечисленных Параметров.

— **КЛАСС ДОСПЕХОВ (ARMOR CLASS, AC).**

Это уровень вашей защищенности. **АС** голого персонажа равен нулю, если надеть на него тот или иной предмет доспехов (или любой предмет, имеющий защитные магические свойства), то **АС** возрастет. Чем выше этот параметр, тем труднее поразить героя материальным оружием. Некоторое влияние на **АС** оказывает Скорость, но небольшое.

— **ОПЫТ (EXPERIENCE).**

Сама по себе эта величина ничего не значит. Очки Опыта начисляются за выполнение различных заданий, за убитых врагов и т.д. При определенных значениях Опыта герои получают возможность увеличить свой Уровень.

— **УРОВЕНЬ (LEVEL).**

Растет по мере увеличения Опыта. При повышении значения Уровня увеличиваются базовые значения важнейших характеристик — Магической и Жизненной Энергии, а также растет Навык Воровства (у Воров и Ниндзя) и поражающая мощь атак.

— **СТОЙКОСТЬ (RESISTANCE).**

Это своего рода аналог **АС**, но для сверхъестественных атак — Магией, Энергией либо одной из стихий — Огнем, Холодом, Электричеством и Кислотой/Ядом. Стойкость разделяется на шесть пунктов, по всем вышеперечисленным воздействиям. Она зависит от Удачливости, от ношения магических предметов, дающих защиту против тех или иных сверхъестественных сил.

— **ЖИЗНЕННАЯ ЭНЕРГИЯ (HIT POINT, HP).**

Это Ваша жизнь. Она имеет определенное максимальное значение, все атаки врагов уменьшают ее. Если Жизненная Энергия достигает 0, персонаж теряет сознание. При дальнейшем ее падении он может умереть, причем граница между обмороком и смертью зависит от максимального числа **HP**. Жизнь зависит от





Выносливости и от Уровня. Рост максимального значения **HP** с ростом Уровня определяется расой и профессией. Потерянные баллы восстанавливаются либо целительными заклинаниями, либо сном.

— **МАГИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ (SPELL POINT, SP).**

Эта энергия имеется у всех, владеющих магией. Она расходуется на заклинания. Начальное значение **SP** и ее рост с ростом Уровня зависит от выбора расы и профессии, а также от Ума и/или Обаяния. Разумеется, Уровень также влияет на Магическую Энергию. Восстанавливается сном.

## Навыки

Это важная особенность игры. Существует восемнадцать навыков (**SKILLS**). Семнадцать из них общедоступны, хотя и не общенедоступны, а восемнадцатым — навыком Воровства — владеют только Воры и Ниндзя и он имеет числовое значение, которое растет с Уровнем.

Здесь полный список этих умений.

— **ARMS MASTER.**

Влияет на точность и убийную силу атак. Нужно всем!

— **ASTROLOGER.**

Влияет на рост **SP** у владеющих магией колдунов.

— **BODY BUILDER.**

Влияет на рост **HP**. Нужно всем!

— **CARTOGRAPHER.**

Необходимо в отряде присутствие одного персонажа, владеющего этим умением. Если Картограф есть, Локальная и Большая карты открываются по мере прохождения игры, если его нет — карты остаются девственно чистыми.

— **CRUSADER.**

Чтобы быть допущенным в некоторые замки, необходимо, чтобы этим навыком обладал один из членов отряда.

— **DANGER SENSE.**

Если поблизости находятся враги, обладающий этим навыком предупредит вас об этом (летучая мышь вверх игрового окна будет открывать пасть).

— **DIRECTION SENSE.**

Если в отряде есть обладатель этого навыка, он предоставит вам компас (на фиолетовом камне под игровым окном).

— **LINGUIST.**

Обладающий навыком Лингвиста может читать надписи на незнакомых языках. Например, на статуях. Можно сделать Лингвистами всех, но и одного вполне достаточно.

— **MERCHANT.**

Навык Купца позволяет продавать ненужное снаряжение по номиналу, тогда как персонаж без этого навыка может сделать это лишь за полцены. Рекомендую сделать Купцами всех, если не хотите перед продажей сваливать все для нее приготовленное одному персонажу, обладающему этим умением.

— **MOUNTAINEER.**

Важнейший из вспомогательных навыков. Наличие в отряде двух горцев позволит вам спокойно передвигаться по горам. В противном случае скалы станут для вас непреодолимой стеной.

— **PATH FINDER.**

То же, что и **MOUNTAINEER**, но для густых лесов.

— **NAVIGATOR.**

Если в отряде есть герой с этим навыком, перемещение по пустыне будет совершаться так же, как и по «нормальным» землям (1 шаг = 10 минут), если же нет — ход в пустыне будет стоить вам трех часов!

— **PRAYER MASTER.**

То же, что и **ASTROLOGER**, но для владеющих жреческой магией.

— **PRESTIDIGITATOR.**

Здорово влияет на магические способности.

— **SPOT SECRET DOORS.**

Если один из членов отряда владеет этим умением, он будет предупреждать, если перед вами фальшивая или тонкая стена (ящер в углу игрового окна станет махать лапой).

— **SWIMMER.**

Если все шестеро владеют этим навыком, отряд может перемещаться по прибрежным водам (светлого цвета).

— **THIEVERY.**

Способность открывать замки дверей и сундуков. Ворами не становятся, ворами рождаются, поэтому научиться навыку **THIEVERY** нельзя — он либо есть (у Воров и Ниндзя), либо нет. К тому же он измеряется в числах, и его значение растет с каждым Уровнем на две единицы. В отряде обязательно должен быть один персонаж с этим умением.



— **TRACKER.**

Смысл этого Умения нам не известен, но мы думаем, оно тоже никому не помешает.

## О СОСТОЯНИЯХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Кроме Жизненной Энергии существует еще один показатель здоровья. Это Состояние (**CONDITION**). Существует четыре группы состояний, в трех из них множество различных болезней, обмороков и так далее. Назовем эти группы по цветам, которыми они обозначены в игре.

### Зеленая группа

**GOOD.**

Состояние хорошее. Это значит, что с персонажем все в порядке.

### Желтая группа

**DRUNK.**

Пьяный. Это самое безобидное из всех состояний. Оно не растет само по себе и снимается сном, превращаясь в состояние **WEAK**.

**WEAK.**

Усталость (а в вышеописанной ситуации — похмелье). Это состояние появляется, если вы долго не спали. Оно растет, если вы бодрствуете и снимается сном. От усталости умереть трудно, но можно, поэтому суйтесь в пустыню только с навыком **NAVIGATOR**. В противном случае сутки там будут проходить за восемь шагов. Так как повсюду враги, отдохнуть вы не сможете и в итоге помрете от усталости.

**POISONED.**

Отравление. Очень неприятное состояние. Растет днем и ночью, во сне и при бодрствовании. От яда можно легко умереть, а само отравление можно получить от чего угодно — от укусов ядовитых животных, от употребления недоброкачественной пищи...

**DESEASED.**

Болезнь. Все, что выше сказано об отравлении, можно отнести и сюда.

**INSANE.**

Безумие. Рост Силы и Скорости при падении Меткости и Обаяния. Также растет 24 часа в сутки и может привести к летальному исходу.

**CURSED.**

Проклятие. Пожалуй, одно из самых неприятных Желтых состояний. Мало того, что вы, как обычно, медленно умираете, проклятие падает и на ваше вооружение, и вы не сможете продать что-либо, пока не снимете это состояние в храме. К тому же Хозяева Сфинксов очень чувствительны и проклятых к себе не допускают.

**IN LOVE.**

Ха-ха, такого еще не было! В состоянии влюбленности все Качества растут с огромной силой, но, к сожалению, это ненадолго. Три, четыре дня — и влюбленность переходит во вполне логичное последующее состояние, а именно:

**HEARTBROKEN.**

Разбитое сердце. Полный упадок духа, а также физических сил. Одно хорошо — со временем проходит само (за несколько дней).

## Красная группа

Эти состояния не влияют на жизнь героя — как на **НР**, так и на сам факт жизни или смерти. Они проходят со временем и не ухудшаются с его течением.

**CONFUSED.**

Смущение. На некоторое время ухудшает характеристики героя.

**DEPRESSED.**

Депрессия. То же, что и Смущение, но сильнее и продолжительнее.

**ASLEEP.**

Сон. Герой в этом состоянии обездвижен и в бою не может ни драться, ни колдовать, ни спастись бегством. Стать жертвой этого состояния можно как под воздействием магии, так и по собственной неосторожности (если вы ляжете спать возле врагов, и они атакуют вас во сне). Пробуждение же наступает от получения ран. Если по окончании схватки кто-то еще дремлет, можете попробовать вновь лечь спать, и, если вас никто не потревожит, этот персонаж проснется вместе со всеми.

**PARALYZED.**

Паралич. Также связан с обездвиженностью, что естественно, но, в отличие от сна, парализованные от вражеских атак подвижнее не становятся.

## Синяя группа

Вот теперь в самом деле неприятно. Состояния этой категории не прогрессируют со временем, но легче от этого не становится.



Синяя группа напрямую связана с гибелью персонажа. В нее входят четыре состояния.

### **UNCONSCIOUS.**

Обморок. Это самое безобидное состояние. Оно наступает, когда от вражеских атак **НР** героя переходит за ноль в отрицательную область. В обмороке персонаж полностью неподвижен. Сон возвращает ему потерянные **НР**. Если противник продолжает атаковать «обморочного» героя, то, при определенном отрицательном значении Жизненной Энергии, наступает...

### **DEAD.**

Смерть. Если вы думаете, что это самое худшее, вы ошибаетесь. Это тот же Паралич, который не проходит со временем. Понятно, что сражаться мертвец не будет, и сон ему не поможет.

### **STONED.**

Окаменение. Фактически Окаменение от Смерти отличается только портретом героя в этом состоянии.

### **ERADICATED.**

Уничтожение. А вот это и вправду сурово... Уничтоженный не воскрешается даже универсальным целительным заклинанием **DIVINE INTERVENTION**, а все имеющиеся у него предметы ломаются. По сравнению с Уничтожением Смерть и Окаменение выглядят легким послеобеденным отдыхом. В общем, избегайте!

И еще... Если вы бежите из битвы, оставив на поле боя только героев в «синих состояниях», сражение кончается, а те, кто остался, присоединяются к отряду мертвыми. Если в бою все персонажи «посинели» — вам вновь предложат Начать Новую Игру или Загрузить Отложенное Состояние, то есть — game over. Кроме того, очень часто, когда герой попадает в «синее состояние», его доспехи ломаются.

## **ОБ ИГРОВОМ ЭКРАНЕ**

Теперь, когда вы имеете представление о всех характеристиках персонажей, можно продолжить описание Игрового Экрана.

## **Командные иконы**

Здесь вы видите девять пиктограмм. Некоторые из них предполагают какое-либо действие, другие выдают информацию. Чтобы включить опцию, щелкните на нее мышью или нажмите нужную клавишу (даны ниже в скобках после названий икон).

### — ЛУК (S).

Если у кого-нибудь из героев есть метательное оружие (лук, праща или арбалет), щелчок на эту пиктограмму заставит его стрелять в направлении вашего взгляда. Отметим, что это отнимает ход, и пока вы стреляете, враги перемещаются (или тоже стреляют). Это можно использовать для заманивания врагов под одиночное или групповое атакующее заклинание «прямой наводки», так как враг, приближаясь к вам, сперва движется поперек вашего курса, и только оказавшись у вас на пути, идет к Вам. Тут-то вы его магией, магией!

А как оружие все эти луки мало на что способны. Лишь в самом начале игры четыре лука способны не подпустить к вам никого. А дальше... сила новых врагов растет пропорционально расстоянию от начала игры (в любую сторону), качество доспехов и ручного оружия, которое вы покупаете или находите, улучшается еще быстрее, а вот метательное оружие еле ползет. Для сравнения: если условно поделить оружие и доспехи на 10 категорий, то к концу игры, когда ручное оружие и доспехи будут по максимуму, **Missile Weapons** будут лишь на уровне 3—4 класса.

### — КРИСТАЛЛ (C).

Это икона работы с магией. Щелкнув сюда, вы увидите имя заклинателя, название заклинания, его цены (**COST**) в баллах Магической Энергии и, через дробную черту, в геммах, Магическую Энергию заклинателя (**CUR SP**) и три опции.

**CAST** — щелкнув сюда, вы заставляете своего волшебника использовать данное заклинание. Если у отряда достаточно гемм, а у заклинателя Магической Энергии, то все получится. Хотя бывают места, где не действует заклинание телепортации, например.

**NEW** — нажав сюда, вы можете выбрать другое заклинание, после чего оно станет «готовым к употреблению».

**EXIT** — выход.

### — ПАЛАТКА (R).

Сон. Выбрав эту опцию, вы кладете своих героев спать и, если вас никто не потревожит и у вас достаточно пищи, то к моменту пробуждения у них восстановятся **HP** и **SP**. Также сон снимает состояния **WEAK** и **DRUNK** (желтые), **CONFUSED** и **DEPRESSED** (красные) и **UNCONSCIOUS** (синие). Другие «желтые состояния» во время сна прогрессируют, так что, например, отравленный однажды может и не проснуться.

Имейте в виду, если во сне на вас нападут (что бывает весьма часто!), то половина героев вступит в бой в состоянии **ASLEEP** и пребудут спящими до получения ран от врагов.

— **НОГА, ЛОМАЮЩАЯ ПЕРЕГОРОДКУ (B).**

Если перед вами закрытая дверь или тайная стена — шелкните сюда, и с нескольких попыток вам удастся ее проломить. Этим занимаются двое героев, расположенных в окне персонажей слева, поэтому лучше ставить туда самых сильных. Кстати, акт выбивания дверей отнимает у них по два **НР**. И еще... Закрытые двери и решетки часто имеют ловушки, и вор, открывая их, может серьезно пострадать. Поэтому рекомендую выбивать — лучше пусть двое потеряют по два балла, чем один — сотню.

— **ПЕРЕЧЕРКНУТАЯ ГОЛОВА (D).**

Нажав сюда, вы можете уволить выбранного героя. Он вернется в таверну городов Головокружение (на Верхней Стороне) или Вид Замка (на Обратной Стороне).

— **СВИТОК (V).**

Это информация по Заданиям (**QUEST**). Вы увидите список всех имеющихся у вас **QUEST ITEMS** — предметов, которые нельзя одеть или использовать, но которые необходимы для выполнения различных поручений. Их можно разделить на две категории: ключи (Отпирющие Камни, пропуска, амулеты и т.д.) и просто предметы, которые обычно надо кому-то отнести.

Внизу находятся шесть опций:

**ITEMS** — возврат в список **QUEST ITEMS**;

**QUESTS** — список заданий, которые вы выполняете;

**AUTO NOTES** — список автоматических пометок — координаты фонтанов и источников, пароли и т.д.;

**UP, DOWN** — листать список. На клавиатуре производится не клавишами **U** и **D**, которые выделены, а курсорными стрелками!

**EXIT** — выход.

— **КАРТА (M).**

Вывод карты размером 16x16 локаций. Она, также, как и Локальная, открывается по мере продвижения при наличии в отряде Картографа. Для выхода нажмите **ESC** или любую клавишу мыши.

— **ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ (I).**

Здесь вы увидите день недели (**TODAY IS...**), время (**TIME**), год (**YEAR**). Кстати, на Ксине 10 дней в неделе (от **ONESDAY** до **TENSDAY**), а в году — 10 недель или сто дней.

Ниже расположен список наложенных вами заклинаний продолжительного действия. Кстати, они исчезают с рассветом, поэтому лучше накладывать их с утра — дольше держатся.

### — ПИСЬМО (Q).

Тут вы увидите краткую таблицу героев. Здесь имеются: номера персонажей в строю, их имена (**NAME**), Профессии (**CLS**), Уровни (**LVL**), Жизненные (**HP**) и Магические (**SP**) Энергии, Классы Доспехов (**AC**) и Состояния (**COND**). Ниже написано количество имеющихся у вас денег (**GOLD**), гемм (**GEMS**) и пищи (**FOOD**).

## Окно персонажей

Здесь вы видите портреты своей шестерки. Портреты отражают состояния героев. Нормальное лицо означает **GOOD**, унылое — **WEAK, CURSED, HEARTBROKEN, DEPRESSED**, больное — **POISONED** или **DESEASED**, безумное — **DRUNK, INSANE, IN LOVE, CONFUSED**, сонное — **ASLEEP** или **UNCONSCIOUS**. Надгробие свидетельствует о гибели героя, статуя — об окаменении, череп — об уничтожении.

Под каждым портретом имеется камень, цвет которого свидетельствует о состоянии Жизненной Энергии. Зеленый цвет означает полную, желтый свидетельствует о ранениях, красный предупреждает о близости нуля, ну а синий — ноль или ниже. Серый же цвет свидетельствует о том, что **HP** у вас выше нормы.

Если щелкнуть мышью на портрет одного из героев или нажать **F1...F6**, вы увидите таблицу его характеристик. Это двадцать пиктограмм, рядом с каждой находится ее расшифровка и общее значение характеристики. Если щелкнуть на пиктограмму, вы увидите более полную информацию.

**MGT** — Сила.

**INT** — Ум.

**PER** — Обаяние.

**END** — Выносливость.

**SPD** — Скорость.

**ACU** — Меткость.

**LCK** — Удачливость.

Это, как вы помните, качества персонажей. Щелчок на пиктограмму позволит увидеть соотношение текущего (**CURRENT**) и базового (**MAXIMUM**) значений, а также рейтинг, последнее значение которого — **ULTIMATE** — появляется при значении Качества 250 или более.

**AGE** — Возраст. Здесь также содержится текущее и истинное значения, а так же дата рождения (**BORN**).

**LVL** — Уровень. Здесь вы увидите текущее и базовое значения, а также количество атак за ход (**ATTACK/ROUND**). Это вовсе





не значит, что при 23-х атаках вам придется наносить удары 23 раза. Просто результат атаки героя умножается на 23.

**AC** — Класс доспехов.

**HP** — Жизненная Энергия.

**SP** — Магическая Энергия.

У этих трех параметров выводятся только текущее и истинное значения.

**RESIST** — Стойкость к магическим воздействиям. Внутри содержатся следующие «сопротивляемости»:

— **FIRE** — Огню;

— **COLD** — Холоду;

— **ELECTRICITY** — Электричеству;

— **POISON** — Ядам и Кислотам;

— **ENERGY** — Энергии (например, радиации);

— **MAGIC** — собственно Магии.

**SKILLS** — Списки Навыков персонажа.

**AWRDS** — Титулы, которые даются за выполненные задания.

**EXPERIENCE** — Опыт. **CURRENT** — его значение, **NEXT LEVEL** — количество Опыта, недостающее до следующего Уровня. Если там написано **ELIGIBLE** — можно идти и тренироваться для получения нового Уровня.

**PARTY GOLD** — Деньги.

**PARTY GEMS** — Драгоценные камни.

В этих иконах содержится информация о том, сколько у вас сокровищ на руках (**ON HAND**) и в банке (**IN BANK**).

**PARTY FOOD** — число имеющийся у вас пищи (**ON HAND**) и время, на которое ее хватит (**ENOUGH FOR... DAYS**). Имейте в виду, что авторы скорее всего подразумевали, что вы будете спать целыми днями. Судите сами: сон длится восемь часов, и проснувшись, герои съедают по одной порции еды. То есть, один «сеанс» сна «съедает» 6 порций, а 60 порций хватит на 10 ночей. Авторы же пишут: «**60 ON HAND, ENOUGH FOR 3 DAYS**». Поэтому не бойтесь проголодаться, смело умножьте число дней на три, чтобы получить истинное число актов отдыха.

**CONDITION** — состояние героя. Не ленитесь заглядывать внутрь почаще, так как снаружи дается только одно из состояний, считающееся самым суровым. Между тем персонаж может быть одновременно парализован и отравлен, а пишут в таких случаях про паралич. Вы ждете, пока члены героя опять обретут способность двигаться, а он тем временем умирает от яда...

Плюсами изображаются действие тех же заклятий, которые изображаются пиктограммами на мечах под Окном (см. раздел «Окно» главы «Об игровом экране»).

Справа расположены четыре опции:

**ITEM** — переход в «вещмешок» героя;

**QUICK** — то же, что и в Командных Иконах;

**EXCH** — поменять героев местами;

**EXIT** — возврат в игру.

## О ПРЕДМЕТАХ И ОБЪЕКТАХ

Сразу условимся: под предметами мы подразумеваем вещи, которые герои могут взять, а потом одеть или использовать (они делятся на четыре категории — оружие **WEAPONS**, доспехи **ARMOR**, бижутерия **ACCESSOIRES** и магические вещи **MISCELLANEOUS**), а под объектами — то, что с собой унести нельзя, но можно обыскать, открыть, сломать, прочитать или опять же использовать, но на месте (это двери, решетки, сундуки, гробы, надписи, алтари и многое другое, вплоть до гниющих трупов). Есть еще одна категория вещей — Предметы Поиска (**QUEST ITEMS**). Их можно и нужно таскать с собой, но нельзя ни одевать, ни применять (а если такой предмет можно использовать, то в нужный момент это произойдет автоматически). Все **QUEST ITEMS** делятся на две категории: ключи и собственно Предметы Поиска. Ключи (пропуски, отпирающие камни) служат для прохода в запертые сооружения (города, башни, подземелья и т.д.), а Предметы Поиска обычно надо отдавать тем, кто просил вас их найти, за что вы будете получать Опыт и вознаграждение.

## Предметы

Информацию о предметах можно получить, выбрав опцию **ITEM** в таблице характеристик персонажа. Как мы уже сказали, есть четыре категории предметов. Один персонаж может нести до девяти вещей в каждой из этих категорий.

Итак, войдя в «вещмешок» персонажа, вы видите ряд пиктограмм:

**WEAP** — список оружия;

**ARMOR** — список доспехов;

**ACCES** — список бижутерии;

**MISC** — список магических предметов;

**EQUIP** — одеть выбранный предмет (только для первых трех категорий);

**USE** — использовать выбранный предмет (только для **MISC**);



**REM** — снять предмет (хотя есть во всех четырех категориях, но действует только в первых трех).

**DISC** — выбросить предмет.

**QUEST** — то же, что и «Свиток» в Командных Иконах;

**EXIT** — выход.

Первые четыре опции служат для выбора категорий, остальные — для работы с предметами. Опция **USE** появляется вместо **EQUIP**, когда вы входите в список **MISCELLANEOUS**.

Чтобы выбрать предмет, нажмите нужную цифровую клавишу или щелкните мышью на его название. Теперь, если вы хотите передать его другому герою, просто щелкните на нужный портрет (или нажмите **F1...F6**. Для каких либо действий с предметом либо выберите предмет, а потом нужную пиктограмму, либо наоборот — сначала икона действия, а затем, в ответ на вопрос: «**EQUIP (REMOVE, USE, DISCARD) WHICH ITEM?**» — выбор предмета.

## Оружие

Все оружие можно разбить на две категории — метательное и ручное, причем последнее делится на обычное и двуручное. Одновременно можно экипироваться одним метательным оружием и одним ручным. Если вы используете двуручное оружие, вам придется снять щит.

Что касается выбора оружия, то наибольшие проблемы вызывают колдуны. Они владеют лишь дубинками, кинжалами и посохами. Остальных вооружать проще. А самое мощное оружие — это рапира-фламберж, которая здесь играет, по-видимому, роль двуручного меча, отсутствующего в игре.

Оружие, как и доспехи с бижутерией, часто обладают квалификаторами. Эти квалификаторы бывают трех видов — Материала (дерево, сталь, обсидиан и т.д.), Качеств (влияющие на Качества и Параметры) и Стихий (влияют на Стойкость к Стихиям, энергии и магии).

У оружия с квалификатором материала меняется поражающая способность (**PHYSICAL DAMAGE**) и увеличивается точность ударов (**TO HIT MODIFIER**). Оружие Стихий, кроме обычного удара, производит атаку соответствующей Стихией. Наконец, оружие Качеств просто повышает соответствующую характеристику героя.

## Доспехи

В программе используется шесть типов доспехов, которые могут быть одеты одновременно. Это собственно доспехи (разных видов), щиты, шлемы, перчатки, сапоги и плащи. Все доспехи также могут обладать квалификаторами. Доспехи Материала имеют отличный от

базового значения АС (обычно много больший, но иногда и меньший), доспехи Качеств также повышают характеристики, а доспехи Стихий — Соппротивляемость (**RESISTANCE**).

## Бижутерия

Бижутерия — это кольца, брошки, ожерелья и пояса. Можно одновременно надеть по два кольца и брошки и по одному поясу и ожерелью. Вся бижутерия обладает квалификаторами. Если это квалификатор Материала — можете смело выбросить или продать такой предмет, он ничего не дает герою, носящему его. А действие бижутерии Стихий и Качеств аналогично соответствующим доспехам.

Разумеется, просто таскать предмет в мешке — толку мало. Надо его одеть с помощью опции **EQUIP**.

## Магические предметы

Они содержат в себе заклинания с одной или несколькими попытками использования. Их не надо одевать.

Заклинания имеют свойство быстро расходоваться, но эти предметы можно перезарядить с помощью заклинания **RECHARGE ITEM**.

## Предметы поиска

Они отмечены звездочкой и не появляются в вашем основном заплочном мешке. Ключи от закрытых построек действуют автоматически, когда вы входите туда, остальные предметы обычно имеют хозяев, которые, опять же автоматически, забирают их, когда вы их приносите на место.

## Объекты

Их в игре очень много. Когда вы совершаете с ними какое-либо действие, вас либо просят подтвердить его, либо выбрать героя для совершения акта.

**Двери, решетки** — открывать или выбивать (рекомендуем второе).

**Сундуки** — открывать Вором.

**Ящики, гробы, саркофаги** — открывать самым сильным персонажем.

**Кровати** — обыскивать.

**Дольмены** (это такие кельтские ритуальные сооружения из камня в виде буквы «П») — молиться богам для временного улучшения тех или иных характеристик.



**Фонтаны** — пить (чаще всего с той же целью).

**Бочки** — пить или обыскивать.

**Деревья** — обыскивать.

Есть и другие объекты. В них кто-либо живет. Этот кто-то может дать вам задание или что-нибудь продать. Это: шатры, повозки, хижины, кровати, троны, кромлехи (это тоже ритуальные строения древних кельтов, которые выглядят как круг из стоячих камней).

## Предметы и объекты вокруг вас

Предметы вам поднимать не нужно. Они никогда не содержатся в «чистом виде», а лишь в руках врагов или в укромных убежищах. После боя (или обыска) они перейдут к вам автоматически, сопровождаемые надписью в правом верхнем углу экрана. То же касается и **QUEST ITEMS**. Правда, в нескольких местах вещи все же валяются без присмотра. Чтобы поднять их, нужно встать на одну локацию с ними, а потом щелкнуть курсором на Окно или нажать **SPACEBAR**.

Что касается любых объектов, то тут надо делать... то же самое. Конечно, если объект занимает одну локацию. Если же он находится в прослойке между ними (как дверь, например), то еще надо потрудиться — встать к нему лицом.

## О СРАЖЕНИЯХ

Характерной особенностью игры является то, что действия монстров до боя происходят так же пошагово, как и во время его. Все противники совершают одно перемещение за один ваш ход. Если они могут поражать на расстоянии, их выстрелы отнимают у них ходы. При нежелании вступать в бой и наличии свободного пространства, вы можете при умелом маневрировании избежать не одного десятка врагов за раз, заставляя их следовать у вас за спиной. Если же вы вступили-таки в бой, часть правого экрана меняется. Надо отметить, что в непосредственной близости к вам (то есть в одной локации с отрядом) могут располагаться не более трех противников. Остальные могут стрелять в вас издалека и заменять в сражении павших врагов, но в сам бой они не вступят, пока вы бьете трех ближайших. Кстати, некоторые боевые заклятья поражают не только их, но и всех, кто находится в пределах видимости (три-четыре локации).

Первое, что изменяется на экране — вместо локальной карты появляется список врагов, озаглавленный **COMBAT**. Ниже находятся названия врагов, одно из них в рамке. Это тот противник, по которому наносится удар. Рамку можно переключить клавишами **1...3** или щелчком мыши на имя выбранной цели. Цвет названия отражает состояние врага. Если имя зеленого цвета — он

здоров, если желтого — ранен, а красный цвет означает, что враг одной ногой уже стоит в могиле.

Другое изменение — в Командных Иконах. Семь из них меняются на Иконы Боя.

**Скрещенные Мечи (F)** — выполнение действия из режима «быстрого боя».

**Кристалл (C)** — магия (как в обычном режиме).

**Фигура, пронзенная Мечом (A)** — атака. При этом цели наносится удар имеющимся оружием и в случае попадания появляются брызги крови. Чем их больше, тем убийственнее был удар.

**Кувшин (U)** — использование магических предметов. Появится «вещмешок». Подразумевается, что вы будете только использовать (USE) магические предметы, но на деле можно снимать, одевать и все остальное. Однако в этом режиме, в отличие от обычного «вещмешка», вы не можете передавать вещи другим героям. Кстати, выбранный герой, как и всегда, обозначен тонкой желтой рамкой.

**Бегущая Фигура (R)** — бегство из боя. Удастся не всегда.

**Фигура со Щитом (B)** — отражение предстоящей атаки противника.

**Два Меча (O)** — режим «быстрого боя». В нем, шелкая на пиктограмму **NEXT**, вы выбираете одно из четырех вышеописанных действий — атаку (**ATTACK**), магию (**CAST**), защиту (**BLOCK**) или бегство (**RUN**). Выбрав действие, выйдите отсюда. Теперь, при нажатии на «Скрещенные Мечи», герой будет выполнять в свой ход выбранное действие. Если хотите — запрограммируйте всех шестерых героев, а потом просто держите, не отпуская, клавишу **F**.

## О НЕОБХОДИМЫХ ОБЪЕКТАХ (это должен знать каждый)

Что это такое? Это всякие лавки-таверны, без которых в игре не протянуть и недели (конечно, Ксинской, а не Земной). Чтобы попасть в такое заведение, надо воспользоваться прилавком. Наверху это мраморные плиты, на Обратной Стороне — лестницы. Используйте их как обычные Объекты — и перед Вами появятся:

### Храмы

В этих заведениях вас излечат от любых болячек, но не бесплатно (даже в вашем собственном замке это влетит в копеечку!). Вы можете:

**HEAL** — излечиться от ран и любых состояний, кроме **CURSED**;



**DONATE** — пожертвовать указанную сумму храму. Несколько пожертвований и вас благославят, наложив комплекс заклинаний: Свет (**LIGHT**), Предвидение (**CLAIRVOYANCE**), Героизм (**HEROISM**), Святой Бонус (**HOLY BONUS**), Силовой Щит (**POWER SHIELD**) и Благословение (**BLESS**), причем четыре последних — на каждого из шестерых героев. Одна незадача — эти четыре плюсятся на столько Уровней, сколько раз вы подали монахам — а это число произвольно, но не превышает 10. В общем, это пустая трата денег, совместное применение заклятий День Защиты (**DAY OF PROTECTION**) жрецом и День Колдовства (**DAY OF SORCERY**) колдуном дают в сотни раз больший эффект. Кстати, если что здесь осталось непонятно — потерпите, в конце описания будет полный список заклятий с их расшифровкой;

**UNCURSE** — снятие состояния **CURSED**.

## Банки

Здесь вы можете положить деньги и камни на счет под проценты. Появится следующее меню:

**BANK: GOLD, GEMS** — число денег и камней в банке;

**PARTY: GOLD, GEMS** — золото и геммы на руках у героев.

Ниже две опции:

**DEP** — положить на счет;

**WITH** — снять со счета.

После выбора любой из опций вы увидите число ценностей там, откуда они исчезнут (если кладете на счет, увидите свой налик, если снимаете — то, что на счету). Выберите опцию **GOLD** для денег или **GEMS** для камней и кладите/снимайте сколько душе угодно.

## Гильдия

Это лавка заклинаний. Чтобы получить возможность в ней отовариться, надо предварительно в гильдию данного города записаться. Обычно запись происходит на другом конце города и небесплатно. Если же вы член гильдии, то увидите две опции:

**BUY SPELLS** — купить новое заклятие. Выбрав желаемое (выбор производится как при процессе волшебства), вы увидите информацию по заклятию и предложение подтвердить правильность выбора;

**SPELL INFO** — посмотреть информацию по заклинаниям. Так же, как и при покупке, но после просмотра вам предложат не согласиться/отказаться, а нажать любую клавишу.

## Ристалище

Здесь герои, набрав соответствующий Опыт, повышают Уровень. Тоже бесплатно. Единственная опция — **TRAIN** — для этого и служит.

Кстати, здесь у вас финансовые проблемы и начнутся. Сначала, как и во всех RPG, между Уровнями просто увеличивается разница в значениях Опыта. Например, если до достижения второго уровня надо набрать 1000 очков, то для третьего — уже 5000. Но начиная где-то с 20 Уровня, устанавливается постоянная разница — около миллиона очков (не пугайтесь, в действительности это очень мало). А вот цена обучения все время растет, и, допустим, чтобы получить 150 Уровень, надо дать аж 200000 монет. Это и станет ограничителем роста.

Другим ограничителем являются... сами ристалища. Там преподают далеко не Конаны и не Элрики, и вы быстро превзойдете своих учителей (Наверху лучше всех учат в вашем собственном замке, а внизу — на Олимпе). То же, кстати, касается и гильдий — все заклинания есть только в Шангри-Ла и на Олимпе, а, например, в Головокружении — лишь два-три десятка самых слабеньких.

## Оружейная лавка

Здесь надо покупать, продавать, ремонтировать и идентифицировать предметы. Во второй половине игры потребность покупать здесь что-либо отпадет, так как даже в дальних городах (Олимп и Шангри-Ла), товар, мягко говоря, не по купцу — то есть не по вам.

В общем, щелкните на **BROWSE** — и увидите список оружия на продажу. Справа указана его стоимость (**COST**), а сверху — ваши финансовые возможности (**GOLD**).

Уже знакомыми вам опциями **WEAP**, **ARMOR**, **ACCES** и **MISC** производится переключение между категориями предметов.

**BUY** — возврат в режим покупки.

**SELL** — переход в режим продажи.

**IDENTIFY** — режим идентификации (только ваших предметов, свои хозяин продает как «котов в мешке»).

**FIX** — режим ремонта сломанных (**BROKEN**) и, возможно, проклятых (**CURSED**) предметов.

Кстати, у вас мог возникнуть вопрос о значении пиктограмм рядом с названиями предметов.

**Оружие:** лук — метательное;

булава — ручное;

нечто вроде руки с бицепсом — двуручное.





**Доспехи:** сапог — сапоги;

шлем — шлем;

щит — щит;

рука — перчатки;

капюшон — плащ;

комбинация (или что-то очень похожее) — собственно доспех.

**Бижутерия:** кольцо — кольцо;

ремень — пояс;

медаль — брошь;

обруч — ожерелье;

Действия производятся так же, как и в «вешмешке».

При идентификации предмета вы увидите следующую информацию:

**PROFICIENT CLASSES** — профессии, представители которых могут носить (использовать) этот предмет;

**TO HIT MODIFIER** — влияние на точность удара (для оружия с квалификаторами Материалов);

**PHYSICAL DAMAGE** — убойная сила (для оружия);

**ELEMENTAL DAMAGE** — атака магическими средствами (для оружия с квалификаторами Стихий);

**ELEMENTAL RESISTANCE** — влияние на стойкость к сверхъестественным атакам (для доспехов и бижутерии с квалификаторами Стихий);

**ARMOR CLASS BONUS** — влияние на АС (для доспехов);

**ATTRIBUTE BONUS** — влияние на характеристики (у предметов с квалификаторами Качеств);

**SPECIAL POWER** — особые свойства для оружия. Некоторые приспособления убийства имеют свои имена, например, **UNDEAD EATER** (Пожиратель Нежити). Такое оружие у Нежити (Зомби, Вампиры и т.д.) отнимает втрое больше **НР**, чем у остальных тварей. Вот это и есть Особое Свойство.

## Таверна

Здесь вы видите четыре опции:

**DRINK** — пропустить рюмочку (за одну монету);

**FOOD** — закупить пищу. В разных городах и количество еды, и цена различны. Самое большое число — на 40 дней, т.е. на 120 отдыхов — в Шангри-Ла и на Олимпе;

**TIP** — выпив рюмочку, угостите хозяйку (еще одна монета), щелкнув на эту опцию — и узнаете что-нибудь полезное (только «не напейся пьян!»);

**RUMORS** — послушать базар посетителей. Иногда можно узнать полезные сведения. С каждым посещением таверны слухи меняются.

## SIGN IN

Вы знаете, с чего начинаются 99% ролевиков — с создания своих героев, и описания этих игр, соответственно, с того же. В «World of Xeen» вы стартуете с готовой командой, а создать своих персонажей можно только по ходу игры. Так уж случилось, что эта тема возникла в самом конце основной части описания. Вы уже поняли, к чему мы клоним: **SIGN IN** — это создание своих героев. Итак...

Вы видите четырех своих героев и ряд опций.

**UP** — предыдущие четверо персонажей (в начале только двое).

**DOWN** — следующая четверка.

**DEL** — стереть героя.

**REM** — убрать героя из отряда, при этом вместо зеленой надписи **IN PARTY** появится его имя.

**CREATE** — создать своего героя.

**EXIT** — выход.

На случай, если вы уже создали своих персонажей... Чтобы заменить члена отряда, щелкните на **REM**, а затем на портрет того, кого хотите оставить «на скамье запасных» (портрет внизу, в Окне Персонажей, а не наверху). Затем просто щелкните на портрет сменщика (наверху) или нажмите **1...4** на клавиатуре — и он встанет на освободившееся место.

## СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Щелкните на **CREATE**. Перед вами появится экран, разбитый на шесть секторов. Сектор с кубиками носит чисто декоративный характер. Под ним находятся еще два.

В левом нижнем углу находится портрет с двумя стрелками и три строки:

**RACE** — раса;

**SEX** — пол;

**CLASS** — профессия.



Раса и пол определяются портретом, которых всего 24 (включая изначально созданных героев, которых вы можете стереть и воссоздать по своему вкусу). Листаются портреты как раз стрелками.

Справа от этого сектора находится еще один. Там три опции:

**ROLL** — изменить (случайным образом Качества);

**CREATE** — подтвердить выбор героя;

**ESC** — выход из режима.

Еще правее столбик с семью Качествами. Если вас не устраивают их значения — понажимайте на **ROLL**. Помня о том, какие кому Качества важны, и для какой профессии какие значения требуются, вы можете меняться числовыми характеристиками Качеств. Для этого сначала выберите одно Качество, затем другое — и их значения поменяются местами. Это необходимо для создания возможности выбора желаемой профессии без многочисленных **ROLL'ов**.

В верхнем правом углу — список профессий. Доступные белого цвета, остальные — серые. Профессия, подготовленная к выбору с клавиатуры, отмечена стрелкой возле пиктограммы этого рода занятий. Перевести стрелку (если «белых» профессий больше, чем одна) можно курсорными стрелками вправо/влево. Выбирается профессия клавишей **ENTER**. Если у вас есть мышь — просто щелкните на пиктограмму профессии. Уже выбранная профессия отмечается синим цветом.

Под списком профессий находится сектор с навыками, зависящими от профессии и расы (максимум два — по одному от каждой категории).

Итак, установив нужные параметры и выбрав профессию, полистайте портреты героев и выберите ту расу, чьи способности наиболее хорошо раскрываются как раз в этой области занятий.

Теперь нажмите на **CREATE** и введите имя героя. Он автоматически занесется в список персонажей, а вам предложат создать следующего. После выхода из **SIGN IN** вы окажетесь у дверей таверны, при этом программа автоматически сохранится на «текущий файл».

На этом официальная часть описания «World of Xeen» имеет место быть благополучно завершенной. Далее вас ждут различные приложения, а также полезные сведения для тех, кто своим умом игру осилить не может...

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Влияние расы на характеристики

Раса:	1	2	3	4
Человек	0	0	0	SWIMMING
Полуорк	+2	-10	-2 Колдунам/Жрецам	—
Карлик	+1	+5	-1 Колдунам/Жрецам	SPOT SECRET DOORS
Гном	-1	+10	+1 Колдунам/Жрецам	DANGER SENSE
Эльф	-2	+10	+2 Колдунам	—

1 — бонус к профессиональному росту **HP** с ростом уровня.

2 — бонус к базовому значению навыка Воровства.

3 — бонус к росту **SP** от уровня.

4 — навыки рас.

### Влияние профессии на характеристики

Профессия:	1	2	34
Рыцарь	10	5	ARMS MASTER
Паладин	8	6	CRUSADER
Стрелок	7	6	—
Жрец	5	7	—
Колдун	4	8	CARTOGRAPHER
Вор	8	6	THIEVERY 30
Ниндзя	7	5	THIEVERY 15
Варвар	12	4	—
Друид	6	7	DIRECTION SENSE
Странник	9	6	PATHFINDING

1 — базовый рост **HP** с ростом уровня.

2 — число уровней, за которое добавляется одна атака.

3 — профессиональные навыки.

4 — волшебство (Ж — заклятья жрецов, К — заклятья колдунов).

Нетрудно понять, что лучшие Колдуны — это Эльфы, Друиды и Жрецы — Гномы, Воры и Ниндзя — опять же Эльфы и Гномы. Зато из полуорков и карликов выходят отличные «гориллы» — Рыцари и Варвары. Ну, а Люди... Как видно из таблицы, они — совершенно посредственны, и это делает их хорошими кандидатами на «смежные» профессии, такие, как Паладин, Стрелок или Странник, которым нужны не только тайные знания, но и бычье здоровье в сочетании с тяжелыми кулаками.



## Заклинания

Все заклинания имеют стоимость в единицах Магической Энергии (**SP**). Многие (те, что посильнее) также требуют расхода драгоценных камней (**GEMS**). Мощь некоторых заклятий растет с ростом Уровня заклинателя, их цена в таком случае также увеличивается (это касается только **SP**, число гемм остается неизменным). Все заклятья делятся на две группы — жреческая и колдовская магия. Жрецы и Паладины владеют только первой, Колдуны и Стрелки — только второй, а Странники и Друиды — обеими, но не все заклятья им доступны.

По цели действия заклятья делятся на следующие группы:

**Герой** — на одного члена отряда;

**Отряд** — на весь отряд;

**Предмет** — на один предмет (сначала надо выбрать героя, владеющего им);

**Монстр** — на одного врага (иногда бывает узкое применение — например, на одного голема);

**Группа Монстров** — на ближайших врагов в одной из локаций, расположенных прямо по курсу (максимум три монстра);

**Все Видимые Монстры** — тут все понятно.

Атакующие заклятья производятся с помощью сверхъестественных воздействий, защита от которых зависит от Сопrotивляемости (**RESISTANCE**) врагов. Обычно порождения определенных Стихий хорошо защищены именно от этой Стихии. Например, Драконы Мороза (**FROST DRAGON**) неплохо противостоят атакам, основанным на магии холода.

## Заклинания жреческой магии

— **ACID SPRAY (Поток Кислоты)**

Цена: **8 SP**

Цель: Все видимые враги

Заклинатель направляет струю едкого тумана, отнимая у всех врагов по **15 HP**. Яд/Кислота.

— **AWAKEN (Пробуждение)**

Цена: **1 SP**

Цель: Отряд

Снимает со всех героев состояние **ASLEEP**

— **BEAST MASTER (Повелитель Животных)**

Цена: **5 SP/2** геммы

Цель: Группа (животных)

Гипнотизирует и парализует группу зверей

— **BLESS (Благословление)**

Цена: **2 SP** на уровень/1 гемма

Цель: Один герой

Повышает **АС** на единицу за каждый уровень жреца.

— **COLD RAY (Холодный Луч)**

Цена: **2 SP** на уровень/4 геммы

Цель: Все видимые враги

Выстрел потоком холода, отнимает 2—4 **HP** за каждый уровень.  
Холод.

— **CREATE FOOD (Создать пищу)**

Цена: **20 SP/5** гемм

Цель: Отряд

Создает по одной порции пищи на каждого из живых членов отряда.

— **CURE DISEASE (Лечение болезней)**

Цена: **10 SP**

Цель: Один герой

Снимает состояние **DISEASED**.

— **CURE PARALYSIS (Лечить паралич)**

Цена: **12 SP**

Цель: Один герой

Снимает состояние **PARALYZED**.

— **CURE POISON (Лечение отравлений)**

Цена: **8 SP**

Цель: Один герой

Снимает состояние **POISONED**.

— **CURE WOUNDS (Лечение ран)**

Цена: **3 SP**

Цель: Один герой

Излечивает героя от ран, восстанавливая 15 **HP**.



— **DAY OF PROTECTION (День защиты)**

Цена: **75 SP/10** гемм

Цель: Отряд

Одно из важнейших заклинаний. Это одновременное наложение заклятий **LIGHT, PROTECTION FROM ELEMENTS, BLESS, HEROISM, HOLY BONUS** и **WALK ON WATER**. Фактически — это 24 заклинания сразу, так как **PROTECTION FROM ELEMENTS** накладывается четыре раза (от всех Стихий), а **HEROISM, HOLY BONUS** и **BLESS** — по шесть (на каждого героя). При этом, что самое главное, эти три заклинания накладываются так же, как и в чистом своем виде — улучшаясь на единицу с каждым Уровнем жреца, но при этом цена не растет.

— **DEADLY SWARM (Смертоносный рой)**

Цена: **12 SP**

Цель: Группа врагов

Жрец напускает на врагов рой кусачих насекомых, которые отнимают у каждого из противников по 40 **HP**.

— **DIVINE INTERVENTION (Божественное вмешательство)**

Цена: **200 SP/20** гемм

Цель: отряд

Вершина способностей жреца. Заклинание восстанавливает до максимума **HP** всех героев и снимает с них все состояния, кроме **ERADICATED**.

— **FIERY FLAIL (Огненный кистень)**

Цена: **25 SP/5** гемм

Цель: Один враг

Заклинатель стреляет потоком огня, отнимая 100 **HP**. Огонь.

— **FIRST AID (Первая помощь)**

Цена: **1 SP**

Цель: Один герой

Лечит легкие раны, восстанавливая 6 **HP**.

— **FLYING FIST (Летающий кулак)**

Цена: **2 SP**

Цель: Один враг

Кулак наносит врагу слабый удар, отнимая 6 **HP**.

— **FROSTBITE (Кусачий мороз)**

Цена: **7 SP**

Цель: Один враг

Высасывает у врага тепло, отнимая 35 **НР. Холод.**

— **HEROISM (Героизм)**

Цена: 2 **SP** на Уровень/3 геммы

Цель: 1 герой

Временно повышает Уровень героя на единицу за каждый уровень заклинателя.

— **HOLY BONUS (Святой Бонус)**

Цена: 2 **SP** на Уровень/1 гемма

Цель: Один герой

Повышает поражающую способность героя на единицу за каждый Уровень жреца.

— **HOLY WORD (Святое слово)**

Цена: 100 **SP**/20 гемм

Цель: Группа Нежити

Полностью уничтожает группу Нежити, развеивая магию, которая оживляет эти противоестественные существа. (Ну, полностью — это слишком сильно сказано)

— **HYPNOTIZE (Гипноз)**

Цена: 15 **SP**/4 геммы

Цель: Группа врагов

То же, что и **BEAST MASTER**, но действует на всех врагов, а не только на животных.

— **LIGHT (Свет)**

Цена: 1 **SP**

Цель: Отряд

Освещает подземелья и прочие темные места ярким светом.

— **MASS DISTORTION (Изменение веса)**

Цена: 75 **SP**/10 гемм

Цель: Группа врагов

Повышает вес врагов, лишая их половины **НР.** (Что-то мы не замечали такой эффективности у этого заклинания).

— **MOON RAY (Лунный Луч)**

Цена: 60 **SP**/10 гемм

Цель: Отряд и все видимые враги





Отнимает у всех врагов по 30 **HP** и по столько же восстанавливает у членов отряда. Энергия.

— **NATURE'S CURE (Природное лечение)**

Цена: 6 **SP**

Цель: Один герой

Восстанавливает 25 **HP**.

— **PAIN (Боль)**

Цена: 4 **SP**

Цель: Группа врагов

Стимулирует болевые центры врагов, отнимая у каждого по 8 **HP**

— **POWER CURE (Форсированное лечение)**

Цена: 2 **SP** на Уровень/3 геммы

Цель: Один герой

Исцеляет от 2 до 12 **HP** за каждый Уровень заклинателя.

— **PROTECTION FROM ELEMENTS (Защита от Стихий)**

Цена: 1 **SP** на Уровень/1 гемма

Цель: Отряд

Понижает потери от воздействия Стихиями (Огонь, Холод, Электричество, Яд/Кислота). Жрец сам выбирает, против какой Стихии будет направлено заклятье.

— **RAISE DEAD (Оживление мертвеца)**

Цена: 50 **SP**/10 гемм

Цель: Один герой

Снимает состояние **DEAD**.

— **RESURRECTION (Воскрешение)**

Цена: 125 **SP**/20 гемм

Цель: Один герой

Снимает состояние **ERADICATED**.

— **REVITALIZE (Восстановление сна)**

Цена: 2 **SP**

Цель: Один герой

Снимает состояние **WEAK**.

— **SPARKS (Искры)**

Цена: 1 **SP** на Уровень/1 гемма

Цель: Группа врагов

Покрывает врагов электрически заряженным газовым облаком, отнимая у каждого по 2 **HP** за уровень заклинателя. Электричество.

— **STONE TO FLESH (Камень в плоть)**

Цена: 35 **SP**/5 гемм

Цель: Один герой

Снимает состояние **STONED**.

— **SUN RAY (Солнечный луч)**

Цена: 150 **SP**/20 гемм

Цель: Все видимые враги

Жрец стреляет концентрированным потоком солнечного света, отнимая у всех врагов по 200 **HP**. Энергия.

— **SUPPRESS DISEASE (Сдерживание болезни)**

Цена: 5 **SP**

Цель: Один герой

Замедляет процесс состояния **DISEASED**, но не снимает его.

— **SUPPRESS POISON (Сдерживание яда)**

Цена: 4 **SP**

Цель: Один герой

Замедляет действие состояния **POISONED**, но тоже не снимает его.

— **TOWN PORTAL (Городские ворота)**

Цена: 30 **SP**/5 гемм

Цель: Отряд

Телепортирует отряд в выбранный город (любой, кроме Шангри-Ла).

Позволяет сэкономить массу времени.

— **TURN UNDEAD (Изгнать нежить)**

Цена: 5 **SP**/2 геммы

Цель: Группа нежити

Ослабляет оживляющую Нежить магию, отбирая у них по 25 **HP**.

— **WALK ON WATER (Прогулка по воде)**

Цена: 7 **SP**

Цель: Отряд

Позволяет перемещаться по глубокой (темной) воде, а также по мелкой (светлой) без навыка **SWIMMING**.



## Заклинания колдовской магии

— **AWAKEN (Пробуждение)** — см. «Жреческие заклятия»

— **CLAIRVOYANCE (Предвидение)**

Цена: 5 **SP**/2 геммы

Цель: Отряд

Включает режим подсказки на действие. Головы по бокам Окна утвердительно кивают или отрицательно качаются, давая рекомендацию — надо или не надо производить то или иное действие.

— **DANCING SWORD (Танцующий меч)**

Цена: 3 **SP** на Уровень/10 гемм

Цель: Группа врагов

Создает облако режущих лезвий, наносящих врагу раны в 6—14 **HP** за каждый Уровень колдуна.

— **DAY OF SORCERY (День Колдовства)**

Цена: 40 **SP**/10 гемм

Цель: Отряд

Одновременное заклятие **LIGHT, LEVITATION, WIZARD'S EYE, CLAIRVOYANCE** и **POWER SHIELD**, причем последнее — на всех шестерых и в зависимости от Уровня. В общем — это колдовской аналог **DAY OF PROTECTION**. Применяйте их вместе — и герои станут вдвое сильнее.

— **DETECT MONSTER (Поиск врагов)**

Цена: 6 **SP**

Цель: Отряд

Показывает квадрат 7x7 локаций с отрядом в центре и расположением всех врагов вокруг.

— **DRAGON SLEEP (Драконий сон)**

Цена: 10 **SP**/4 геммы

Цель: Один дракон

Усыпляет драконов (ни разу не замечали, чтобы подействовало).

— **ELEMENTAL STORM (Буря Стихий)**

Цена: 100 **SP**/10 гемм

Цель: Все видимые враги

Колдун стреляет потоком энергии от случайно выбранной Стихии, отнимая 150 **HP** у каждого врага.

— **ENCHANT ITEM** (Заколдовывание предмета)

Цена: 30 **SP**/20 гемм

Цель: Один предмет

Дает простому оружию или доспехам случайный квалификатор. Вы попадаете в «вещешок» выбранного героя, там отберите нужный предмет и щелкните на **ENCHANT**.

— **ENERGY BLAST** (Энергетический взрыв)

Цена: 1 **SP** на Уровень/1 гемма

Цель: Один враг

Колдун стреляет лучом энергии, отнимая 2—6 **HP** за каждый свой Уровень.

— **ETHEREALIZE** (Превращение в Эфир)

Цена: 30 **SP**/10 гемм

Цель: Отряд

Передвигает отряд на одну локацию вперед, несмотря на преграды. Может помочь там, где нельзя применить телепортацию. Нам, правда, нигде не помогло.

— **FANTASTIC FREEZE** (Фантастический мороз)

Цена: 15 **SP**/5 гемм

Цель: Группа врагов

На мгновение опускает температуру воздуха до абсолютного нуля, отнимая у врагов по 40 **HP**.

— **FINGER OF DEATH** (Палец Смерти)

Цена: 10 **SP**/4 геммы

Цель: Группа врагов

Убивает врагов, до которых дотрагивается маг. Впрочем, у нашего колдуна то ли руки были слишком коротки, то ли еще что-то, но он этим заклинанием никогда никого не убил.

— **FIRE BALL** (Огненный Шар)

Цена: 2 **SP** на Уровень/2 геммы

Цель: Группа врагов

Выстрел огненным шаром отнимает у врагов по 3—7 **HP** за каждый Уровень колдуна.

— **GOLEM STOPPER** (Остановка голема)

Цена: 20 **SP**/10 гемм

Цель: Один голем

Отнимает у големов 100 **HP**.



— **IDENTIFY MONSTER (Идентификация монстра)**

Цена: 5 **SP**

Цель: Один монстр

Заклинание позволяет узнать **HP**, **AC**, число атак и специальные свойства врагов в бою.

— **IMPLOSION (Взрыв)**

Цена: 100 **SP**/20 гемм

Цель: Один монстр

Это заклятие и вправду сравнимо с «оружием массового уничтожения». Правда действует оно только на одного врага, зато отнимает 1000 **HP**.

— **INCINERATE (Сожжение)**

Цена: 35 **SP**/10 гемм

Цель: Один враг

Струя огня отнимает 250 **HP**.

— **INFERNO (Ад)**

Цена: 75 **SP**/10 гемм

Цель: Группа врагов

Тоже, что и **INCINERATE**, но массового действия. Адское пламя выжигает по 250 **HP** у каждого врага.

— **INSECT SPRAY (Струя инсектицида)**

Цена: 5 **SP**/1 гемма

Цель: Группа врагов

Колдун создает пузырек дихлофоса и щедро поливает из него врагов. Наиболее эффективен, конечно, против насекомых.

— **ITEM TO GOLD (Предмет в золото)**

Цена: 20 **SP**/10 гемм

Цель: Один предмет

Без помощи лавки позволяет превратить предмет в деньги, правда, только за полцены (то есть навык **MERCHANT** не учитывается).

— **JUMP (Прыжок)**

Цена: 4 **SP**

Цель: Отряд

Позволяет перепрыгнуть через локацию, если впереди нет никаких препятствий. Очень полезное заклятие.

— **LEVITATE (Левитация)**

Цена: 5 **SP**

Цель: Отряд

Делает героев почти невесомыми, давая возможность ходить по облакам.

— **LIGHT (Свет) см. «Жреческая Магия».**

— **LIGHTNING BOLT (Молния)**

Цена: 2 **SP** на Уровень/2 геммы

Цель: Группа врагов

Отнимает у врагов 4—6 **HP** за каждый уровень колдуна.

— **LLOYD'S BEACON (Маяк Ллойда** — имеется в виду известная страховая компания)

Цена: 6 **SP**/2 геммы

Цель: Отряд

Очень ценное заклятие. Исполнив его, вы можете либо установить этот «маяк» в той локации, где стоите (**SET**), либо вернуться к месту предыдущей установки (**RETURN**).

— **MAGIC ARROW (Магическая стрела)**

Цена: 2 **SP**

Цель: Один враг

Магическая стрела отнимает 8 **HP**.

— **MEGA VOLTS (Мегавольты)**

Цена: 40 **SP**/10 гемм

Цель: Группа врагов

Более мощная версия **LIGHTNING BOLT'a**, отнимает у врагов по 150 **HP**. Впрочем, когда колдун находится на 50 Уровне, Молния уже сильнее Мегавольтов.

— **POISON VALLEY (Поток яда)**

Цена: 25 **SP**/10 гемм

Цель: Все видимые враги

Выстрел шестью отравленными стрелами в каждую из локаций перед отрядом. Каждая стрела отнимает 10 **HP**.

— **POWER SHIELD (Силовой Щит)**

Цена: 2 **SP** на Уровень

Цель: Один герой

Уменьшает повреждения, получаемые героем, на число, равное Уровню колдуна.



— **PRISMATIC LIGHT (Призматический свет)**

Цена: 60 **SP**/10 гемм

Цель: Все видимые враги

Таинственный свет отнимает по 80 **HP** у каждого противника.

— **RECHARGE ITEM (Перезарядить предмет)**

Цена: 15 **SP**/10 гемм

Цель: Один предмет

«Перезаряжает» предметы категории **MISCELLANNEOUS**. При этом вы попадаете в список предметов данной категории у выбранного героя. Щелкните на предмет, а потом — на опцию **RECHRG**. Правда, может случиться так, что предмет сломается.

— **SHARPMETAL (Металлические Опилки)**

Цена: 1 **SP** на Уровень

Цель: Группа врагов

Осыпает врагов колючими опилками, снимая ими по 2 **HP** за каждый Уровень.

— **SLEEP (Сон)**

Цена: 3 **SP**/1 гемма

Цель: Группа врагов

Усыпляет группу врагов. Действие такое же, как и на вас — состояние **ASLEEP**.

— **STAR BURST (Звездная вспышка)**

Цена: 200 **SP**/20 гемм

Цель: Все видимые враги

Ух, круто! Всаживает всем врагам по первое число, отнимая у каждого по 500 **HP**.

— **SUPER SHELTER (Сверхубежище)**

Цена: 15 **SP**/5 гемм

Цель: Отряд

Очень полезное заклятие. Когда вы его применяете, вся шестерка проваливается в глубокий сон, во время которого враг не потревожит вас, даже если он в соседней локации. Вроде мелочь, а как приятно!

— **TELEPORT (Телепортация)**

Цена: 10 **SP**

Цель: Отряд

Переносит отряд на 1—9 локаций вперед, невзирая на препятствия. Правда, насчет невзирая мы бы помолчали... В помещениях все это хорошо лишь вначале, а в нормальных замках-подземельях вас никуда на халяву не пустят, в доселе недоступную часть никто не перенесет, придется пешочком, да еще и проходы искать. Но, к примеру, в храме Яка заклятие вас не подведет, и, не трогая ни одну дверь, вы легко исследуете его весь, комбинируя **TELEPORT** с **WIZARD'S EYE** (чтобы знать, куда телепортироваться, так как внутри стены вам делать абсолютно нечего). Заклинание хорошо еще в одном отношении. Если на горизонте появился какой-нибудь специалист по пулянию чем-либо на расстоянии (допустим, десяток Энергетических Драконов), целесообразно телепортироваться прямо им в объятия, иначе вы рискуете просто не дойти до них (положат всех, как из ДОТа пехотинцев на дороге...).

— **TIME DISTORTION** (Искажение времени)

Цена: 8 SP

Цель: Отряд

Во время сражения это заклятие выведет весь отряд из боя, перенесет его на несколько локаций назад. Как говорят Ксинские трактирщицы: «**HE WHO RUNS AWAY LIVES TO FIGHT ANOTHER DAY**» («Тот, кто побежит сегодня, уцелеет, чтобы сражаться завтра»).

— **TOXIC CLOUD** (Ядовитое облако)

Цена: 4 SP/1 гемма

Цель: Группа врагов

Колдун вспоминает уроки экологических катастроф и окружает врага туманом из токсичных отходов, отнимающим по 10 HP.

— **WIZARD'S EYE** (Колдовской Глаз)

Цена: 5 SP/2 геммы

Цель: Отряд

После этого заклятия на месте локальной карты появляется карта волшебная, полностью открытая. В начальных подземельях стоит использовать это заклинание для прицеливания перед телепортацией в неисхоженную часть лабиринта.

## РЕШЕНИЯ

## Побочные задания

Побочные задания — это миссии, которые никак не связаны с сюжетом и не влияют на его ход. Тем не менее, выполнение таких миссий принесет вам массу благ (в виде денег, Опыта, предметов) и, в конечном итоге, облегчит победу в игре.



В «World of Xeen» около 50 таких заданий. Это вполне естественно — в таком огромном игровом мире отнюдь не все второстепенные персонажи молят вас уничтожить Шелтема. Многие даже не подозревают об его существовании, но у них тоже есть проблемы, решить которые можете только вы.

Первая из них появляется в нескольких шагах от вас в виде шатра с мэром Головокружения Гюнтером. Ему не по вкусу орды слизняков и саранчи на улицах города и он берет вас на службу. Просто обойдите весь город, кроша всех, кого увидите. Не забудьте заглянуть на склад Джо (**JOE STOREROOM**) и обыскать все контейнеры. В одном из них вы найдете важную улику, свидетельствующую о том, что эта пакость на улице — дело рук этого самого Джо, который, кстати, был нанят для борьбы с насекомыми. В общем, убедитесь, что задрали всех — и идите к мэру. Он вас облобызает, вознаградит и даст еще одно задание — освободить Гномьи Шахты от клана Безумных Гномов. Для этого надо убить их короля, который находится в последней из Глубоких Шахт — Омеге. Чтобы добраться до него идите в первую шахту, найдите машину-телепортер и введите: **DEEP MINE OMEGA**. Убив короля, вернитесь к мэру и он еще раз вас наградит.

Выходя из города, вы наверняка видели шатер. Войдите туда и старая травница попросит вас носить ей Корень Фирны (**PHIRNA ROOT**), растущий в окрестностях Ведьминой Башни. Корень выглядит как куст ягод, более одного корня носить с собой нельзя. За каждый корешок травница дает пять напитков с **CURE POISON**.

Посреди воды, к югу от старушки, живет в шатре скульптор-маг. Ему нужен костяной свисток (**BONE WHISTLE**). Найдите его и принесите хозяину. Он лежит на берегу реки, в месте с координатами **E4,5,14**, и выглядит как мумия. Маг при помощи этого свистка оживит две статуи на островах рядом, и они научат вас заклинаниям **CURE POISON** и **CURE DESEASE**.

За мостом к югу, в повозке, живет Дерек, чью девушку, Селию, похитили зомби. Освободите ее (хижина посреди леса **D4,15,15**) и доложите Дереку.

К югу от Ведьминой Башни живет старушка, которой необходим похищенный ведьмами рог единорога Фалисты. Рог лежит на последнем этаже башни, чтобы попасть к нему надо сказать черепу в стене пароль — **ROSEBUD**.

В дольмене (**D3,12,8**) дух по имени Лигоно (**LIGONO**) попросит вас принести его череп. Он лежит на краю мира, в болотах (**D4,2,1**) и выглядит тоже как мумия.

Возле города Ночная Тень живет русалка. Ей необходим Эликсир Восстановления (**ELIXIR OF RESTORATION**), который находится в Храме Яка. Она дает Отпорный Камень от храма. Эликсир выглядит как красный флакон, которых там в избытке.

У города Речной живет Данульф, он попросит вернуть ему Жезл Магии Фэйери (**WAND OF FAERY MAGIC**). Лежит жезл в **D4,8,14**.

В самом Речном мэре попросит вас вернуть предмет, похищенный колдуньями. Обитают колдуны в северо-западном углу, а нужная вещь лежит в одном из сундуков.

Обратимся в королевскую резиденцию — Замок Барлок. В тронном зале король прикажет вам принести шестое Зеркало (т.е. зеркало города Шангри-Ла). Эта задача невыполнима, забудьте о ней и идите в башню принцессы. Она даст вам задание — найти ее тиару. Тиара похищена ворами из Речного и находится в сундуке в юго-западном углу города.

Рыбак в хижине посреди озера попросит убить всех Драконов вокруг. Водные Драконы (**WATER DRAGON**) — слабейшие из таких существ.

К западу от Речного живет эльфийский жрец Тито. У него похитили священную книгу, и лежит она в холодных лесах к юго-западу.

Дерево в **B3,6,3** попросит заколбасить всех ледовых троллей (**ICE TROLL**).

Далее к западу вы найдете пагоду, в которой вас попросят разобраться с ниндзя, бродящими вокруг, и Глома (**GLOM**) — короля гномов, взъевшегося на циклопов, которых тоже придется истреблять. Не забудьте искать и уничтожать логова тех тварей, которых месите.

Что касается городов, то:

В Ночной Тени перебейте всех, установите все три циферблата на **9**, дождитесь ночи и откройте гроб Графа Драко (**COUNT DRACO** — кого-то он нам напоминает... а Вам?). Убейте его и город освободится.

В Гадюке, вырезав всех, измените цвет шаров возле колодца — юго-западный и северо-восточный должны быть красными, остальные — синими. Теперь сломайте машину и заберите Пьезоэлектрические Кристаллы (**CRYSTALS OF PIEZOELECTRICITY**). Отдайте их колдуну к югу от города.

В Смертельной Зиме, уничтожив всех духов (их берет только магия **TURN UNDEAD** и **HOLY WORD**), ударьте в южный гонг и придите к мэру. Появятся новые духи, повторите операцию еще раз, и еще раз. Теперь звякните по два раза в оба северных гонга...

«А зачем все это?» — спросите вы. Затем, что после спасения города колодец в его центре становится вам доступен, а питье из таких колодцев приносит ощутимую пользу.

Далее... в **B3,9,6** Халон попросит Вечно Горячий Лавовый Камень (**EVER HOT LAVA STONE**). Лежит этот камешек на юге огненной страны, в локации **E2,7,11**.



К югу от Гадюки живут Карлона (**CARLAWNA**) и капитан Нистор (**CAPTAIN NYSTOR**). Первая попросит вернуть Брошь Образов (**SCARAB OF IMAGING**), что в сундуке в горах к северу от Гадюки, а старый морской волк закажет истребление Огров (**OGRES**). Не забудьте про их логово.

Возле замка Базенджи живет колдун-недоучка Эрай (**ARIE**), ему нужен свиток **SCROLL OF INSIGHT**. Свиток лежит в замке. Чтобы добраться до него, надо сказать пароль: **«THERE WOLF»**.

В Северном Сфинксе вас запросят о его имени. Это имя **GOLUX**. И вообще, на будущее (Вам не раз попадутся такие загадки), если Вас просят назвать имя, при этом подсказывая: **«MY FIRST IN GIANT BUT NOT IN DEFIANT»** («Мой первый в гиганте, но не в непокорном»), не думайте, чем покорные гиганты отличаются от буйных. Лучше прикиньте, какая буква есть в слове **GIANT** и отсутствует в слове **DEFIANT**. Правильно, **G** — это и есть первая буква имени.

В Пещере Иллюзий, чтобы добраться до сейфов под водой, дойдите до последнего этажа и выдерните пробку — вода уйдет.

В пустыне, В Холодных Землях, к югу от Гадюки и к востоку от Головокружения живут друиды времен года (Лето — **B2,1,10**; Осень — **C2,15,9**; Зима — **A3,6,1**; Весна — **E3,3,14**). Если обойти их по порядку, начиная с Лета, у вас исчезнет неестественный возраст.

Теперь перейдем на Обратную Сторону...

В Виде Замка забейте всех гоблинов и гремлинов (включая главаря), затем доложите мэру. Освободите парня из тюрьмы (в одной из камер на кровати) и получите награду у его брата (рядом с мэром).

Ответ на загадку Картографа — **SANDCASTER**.

Обойдите всех четырех монахов Дроккаба (**DRAWCKAB MONK**). Их надо посетить в порядке, обратном тому, что указывают они сами, то есть **TINIT — PIP — OTTO — BOB**. Идите **BOB — OTTO — PIP — TINIT**.

Пообщайтесь с Надей и спуститесь в канализацию в юго-восточном углу города. Найдите ожерелье за запертой дверью и убейте крыс. Теперь доложите колдуну на кровати возле того люка, через который вы вошли. Ожерелье отдайте Наде... ой, мы поторопились.

Покиньте город и купите пропуск за 1000 монет. У города живет друид. Он попросит вас найти три золотые статуэтки, украденные ворами Южной Башни.

Далее у дороги сидит колдун Веспар, ему нужен жезл. Жезл лежит к востоку от города Швыряющий Песок, возле перекрестка, где много повозок. За жезл получите пропуск в Швыряющий Песок.

Далее живет Нибблер — собако-обезьяна (**MONKEYDOG**). За порцию **MONGA-MELON'ов** (это такой фрукт) он даст ключ от храма Барка, лежащего далее на восток.

В храме на четвертом этаже установите циферблаты так, как указано в книге и дерните за рубильник, после чего испейте всей командой из источника и спуститесь на пятый этаж. Там кормите черепа геммами (но не все, не кормите те, что на севере). Каждый накормленный череп позволяет пить из колодцев, что даст большое прибавление к **RESISTANCE** (постоянное!). Если же накормите не те черепа — выйдет тамошний идол **BARKMAN**. Конечно, если вы его сделаете, это хорошо — можно пожить из его сокровищницы, но если нет — пейте на себя.

Кстати, рядом с храмом живут медузы (**MEDUSA SPRITE**), которые попросят вас освободить их принцессу.

Вернемся на запад. Возле Великой Западной Башни живет ее хозяин, изгнанный еретиками. Принесите ему ключ от башни (лежит на ее верхнем этаже, надо пробраться через небесную дорогу).

Кузнецы-По-Драгоценным-Камням живут севернее, у них можно заказать доспехи с квалификаторами материалов — **RUBY, EMERALD, SAPPHIRE, DIAMOND** (это лучшие материалы после обсидиана). Им понадобятся соответствующие камни, которых хватает в шахтах в горах (**GEMSTONE MINES**). В одной из шахт живет тамошний бог, за 250 тысяч монет он восстанавливает запасы камней. Кстати, здесь можно поправлять свои финансы — один **DIAMOND PLATE ARMOR**, требующий 5 **DIAMOND ROCKS** и 1000 гемм платы, стоит в лавке 180 тысяч монет. Единственная проблема — сделать вам могут все, что угодно, хоть **ROBES** (худший доспех, и очень дешев даже в алмазном и обсидиановом исполнении), поэтому стоит при работе с этими кузнецами сохранять после каждой удачной покупки и перегружаться в случае неудачи.

В Швыряющем Песок надо уничтожить Моргану и Ксенока, причем к последнему можно добраться только через канализацию. К юго-западу живут Огры. Крамер, живущий в повозке, дает вам контракт на их истребление.

Теперь пора отправиться на юго-восток. Там, у ядовитого озера стоит Фонтан Юности. Воры Южной Башни украли у хранителя Фонтана лиловый камень, без которого Фонтан, снимающий ненатуральный возраст, не действует. Хранитель дает вам ключ от Южной Башни.

В Башне вы не найдете ничего, кроме записки, гласящей, что статуэтки и камень проданы. Одну статуэтку вы уже нашли в Западной Башне. В восточной находится камень, а другие статуэтки — в городах Берег Озера и Некрополь.



В последнем вам придется попотеть и найти в канализациях сердце Сандро, который мечтает умереть, но без сердца не может. Бедняга...

В Северной Башне надо добыть чашу (**CHALICE**). Ключ от Башни дает владелец чаши, король карликов, живущий в шатре по соседству. Чтобы взять чашу (на последнем этаже), скажите: «**AIE**» (это **CHALICE** без согласных — у Рыцарей, владеющих башней, проблемы с дикцией, и очень серьезные).

В пустыне находятся несколько волшебных камней (**ENCHANTED BOULDER**). Под одним из них живет дух воина, его имя (вернее, профессия) — **PALADIN**, как говорят остальные булыжники. Введите это название — и его дух освободится, а вы под каждым камнем найдете по элементу обсидианового доспеха и оружия.

На Небесной Дороге живут Торговцы Стихий (**MERCHANT OF THE ELEMENTS**). Они спрашивают, каков их товар. Между Водой и Землей — **MUD** (грязь), между Водой и Огнем — **STEAM** (пар), между Воздухом и Землей — **DUST** (пыль), между Воздухом и Огнем — **SMOKE** (дым). Под «между тем-то и тем-то» подразумеваются их собственные слова «между Водой и Землей я торгую...», а не расположение на дороге, между Доменами Стихий. Хотя, возможно, эти данные и совпадают — мы не проверяли.

В общем, вроде бы все. Если мы что где упустили — не серчайте.

## Верх

Сюжет начинается с того момента, как вы берете у русалки камень от Храма Яка. Кроме русалочьего эликсира, вы найдете еще несколько королевских мегакредитов (**KING'S MEGACREDIT**). Эта штука выглядит как монета, и вы должны найти хотя бы пять таких монет.

Теперь идите к югу от Речного и купите Новый Замок за 50 тысяч монет. Далее следует направиться к замку Барлок и заплатить Главному Инженеру пять кредитов. За это он вышлет рабочих и они начнут отстраивать Вашу цитадель. Вернитесь к ней — и вы получите Отпорный Камень от Склепа Тысячи Ужасов. Там наберите еще кредитов, еще раз заплатите Инженеру и получите второй этаж и Камень от Подземелья Големов.

Теперь направьте свои стопы в Пещеру Иллюзий и на ее дне купите у черепа ключ от Башни Высшей Магии. Там, в одном из сундуков, найдите ключ от Башни Дарзога. Идите в эту башню, убейте Дарзога и освободите Кродо (он спрятан на третьем этаже, но попасть туда можно только через четвертый, открывая кнопками убирающиеся стены). Теперь — вновь в Замок Барлок, к советнику Артемису. Он даст вам разрешение копать подземелье в Новом Замке. Опять заплатите Инженеру и идите домой.

Спуститесь в подвал (пароль **LABORATORY**) и найдите Меч-Убийцу-Ксина.

Теперь — опять Башня Дарзога. Поднимитесь на облака, там будут шатры. В четырех из них будут происходить соревнования на Силу, Выносливость, Меткость и Скорость. Чтобы выиграть, надо, чтобы в турнирах с вашей стороны участвовали те герои, у которых упомянутые Качества больше 100.

За каждую победу вы будете получать куклу (**DOLL**). Выиграв все четыре турнира, обменяйте куклы на **CUPIE DOLL** в пятом шатре. Теперь вас пустят в замок Ксин (там же на облаках). Войдите в главную башню, поднимитесь и убейте Лорда Ксина **XEEN SLAYER SWORD'ом** (вооружите им самого быстрого героя, чтобы не терять времени). Ксин откинется с одного удара, оставив вам Жезл Темпорального Искращения. Найдите в комнате Шестое Зеркало и используйте его. **CONGRATULATIONS!**

## Низ

Вы появляетесь в Виде Замка с Орбом Стража Ксина. Идите к Наде и принесите ей ожерелье из канализации. Она даст вам ключ от Башни Эллингера. Поднимитесь на четвертый этаж башни, скажите двери **ELLINGER** и «используйте» трон. Эллингер прикажет носить ему Энергетические Диски (**ENERGY DISC**). За каждые пять дисков он сможет вернуть в наше измерение по одному этажу замка Калиндра.

Теперь собирайте диски. Они есть во всех постройках (башни, подземелья) и у различных пакостных народов (гремлины, огры, гиганты). Набрав 5 дисков, несите их Эллингеру. Сначала он восстановит первый этаж, затем второй, после него — подземелье и лишь потом третий.

Когда второй этаж замка вернется в наш мир, идите и найдите дочь Дмитрия (**DIMITRI**), капитана дворцовой стражи. Она даст вам ключ от Подземелья Заблудших Душ и попросит принести Птицу Покоя (**BIRD OF SERENITY**), чье пение должно вывести ее отца из меланхолии. Птица спрятана на последнем этаже, среди других птиц, часть из которых — иллюзия, а остальные повышают своим пением Качества. Когда вы принесете Птицу, Дмитрий придет в себя и, во-первых, даст код от сейфов в зале рядом с его комнатой (Этот код: **64,52,31**, и лежат в сейфах Энергодиски), а во-вторых, пошлет вас к своему другу, Рыцарю Амброзу (**AMBROSE**). Скажите тому **DIMITRI**, и он поверит, что вы — друг. А найдете вы его в шатре недалеко от Некрополя (чуть к северо-востоку).

Амброзу нужно подчинить грифона (**GRIFFIN**), которых в этих краях немало. С этой целью он посылает вас в Швыряющий Песок. В городе найдите заклинательницу Наташу (**NATASHA**



**THE ENCHANTRESS**), и за 50 тысяч монет она заколдует данный вам Амброзом предмет заклинанием дружбы. Вернитесь к Амброзу, он вернет вам деньги и, приручив грифона, улетит в замок Черный Клык. А мы пойдем за ним пешком. Замок стоит в северо-восточном углу Ксина, и по прибытии на место Амброз перенесет вас на грифоне внутрь. Идите сначала наверх на третий этаж. Там, пройдя чередой склепов и извлекая из них главных вампиров, спуститесь вниз, в доселе недоступные части второго и первого этажей. Там найдете спуск в подземелье. Оно затоплено, но в юго-западном углу имеется островок с кроватью. На ней спит Калиндра. Она вампирша, и, чтобы вернуть ей человечность, нужна корона. Сей атрибут королевской власти лежит в сейфе в ее спальне на третьем этаже замка (надеюсь, вы уже освободили весь замок к этому моменту). Код от сейфа, если верить самой королеве — **3,31,62**. Сходите за короной и вернитесь к Калиндре, она станет человеком и уйдет в свой замок, отдав вам ключ от Пирамиды.

Теперь идите в Пирамиду. Там надо с помощью рубильника засветить шесть факелов у входа. Только после этого вы попадете на следующий этаж. Кроме того, в северо-восточном углу вам понадобится знание арифметики — угадать числа от 3 до 10. Когда угадаете — дерните за рычаг, и откроется стена, за которой сокровища.

На втором этаже тоже надо проявить математические способности, но, чтобы вы не мучались, скажем ответ — 1701. Третий этаж полон телепортеров, которые надо перепрыгивать, а на четвертом... на четвертом усохший дракончик в очках, и он чуть ли не в истерике от восхищения вами.

При помощи своей магии Фараон выкапывает капсулу Корака, лежащую на юго-востоке Огненной Земли.

Сходите туда, подойдите к компьютеру и угадайте фразу, чтобы включить его. Чтобы угадать, поставьте вместо чисел буквы английского алфавита, находящиеся в азбуке под этими номерами (например, А — 1, Z — 26 и т.д.). Теперь подойдите к трону и Корак попросит «ящик души» (**SOULBOX**).

Ящик находится на Олимпе. Вернитесь к Фараону, и он даст вам пропуск в этот город. Спуститесь в таверне в канализацию и скажите пароль: **TRIBBLES**. Вас пропустят дальше, к входу в запертый дом. В доме найдете этот самый **SOULBOX**. Вернитесь к Кораку и его душа спрячется в ящике.

Теперь нас ждет Замок Аламар. Сверху в него попасть невозможно, так как на крыше живет Мегадракон — самая сильная тварь в игре, ее практически невозможно убить (мы сделали это, но уже после окончания игры, просто из принципа — и черт возьми, сколько трудов это стоило и сколько попыток мы предприняли, прежде чем Мегадракон издох...).

Войдем снизу. На втором этаже поставьте девятки на циферблатах по углам замка. Появится дорожка в центр зала, где стоит идол с острова Пасхи. Скажите ему истинное имя Аламара (**SHELTEM**), и можно идти дальше. На третьем этаже идите в следующей последовательности: Огонь-Земля-Вода-Воздух-Земля-Земля-Огонь-Огонь-Вода-Воздух-Земля-Огонь-Воздух-Вода-Земля-Земля-Вода-Вода-Земля-Огонь-Воздух-Земля. Это — локации, принадлежащие Стихиям, в общем, как увидите — не ошибетесь.

Этот путь ведет вас к покоям Аламара. Когда вы войдете — увидите финальную часть — Корак вылезает из коробки и уносит Шелтема с собой. **DOUBLE CONGRATULATIONS!**

## Объединение

Теперь у нас есть Жезл и Куб. Спускаемся в подвал Замка Аламар, рубильниками открываем стену и берем ключ от Драконей Башни. Идем в Башню. Поднявшись на облака, находим статую (на севере, возле драконьего глаза, а облака этой башни имеют именно форму дракона, если посмотреть на карту). На вопрос о тайне силы драконов отвечаем: «**INFINITY**» (бесконечность) и получаем серебрянную идентификационную карточку (**SILVER ID CARD**). Возвращаемся в подвалы Аламара. Предъявляем карту черепу напротив ниши, где лежал ключ, и он открывает стену. Там еще один череп и ключ от Башни Темного Камня. Идем в башню. На каждом этаже бьем во все гонги. На четвертом говорим черепу: «**120**» и забираем из стеклянного куба золотую карту (**GOLD ID CARD**). Ее предъявляем второму черепу в подвале Замка Аламар, он тоже убирает стену. За стеной — гроб, в котором спит принц Роланд. Он даст вам ключ-Амулет от Южного Сфинкса.

Теперь поднимаемся на Небесную Дорогу. По углам ее находятся Домены Стихий. Чтобы попасть туда, войдите в локацию Стихий и скажите ее название — **WATER** (вода), **EARTH** (земля), **AIR** (воздух) или **FIRE** (огонь). Кстати, во владениях Воздуха не забудьте включать Левитацию.

Разбудите спящих на тронах Служителей Стихий. Попутно можно попытаться в менгирах пройти Тест Стихий (обложившись защитными заклинаниями). Если удастся — вы сможете открыть сундуки (по одному в каждом владении, как и, впрочем, менгиры и Служители), а в них находятся всякие полезные штуки.

Переберитесь на Верхнюю Сторону. По углам мира разбросаны островки, отделенные безвоздушным пространством. Там стоят машины, их необходимо включить. Чтобы перебраться на островок, надо воспользоваться заклятием Телепортации — не промахнитесь, не то погибнете!

Включив четыре машины и разбудив четырех Служителей, идите в Южный Сфинкс. С первого этажа спуститесь по лестнице на





третий. Там надо почитать уроки, говорящие об имени Сфинкса. Уроки говорят о шести буквах: **R, A, P, D, I** и **C**. Вернитесь на первый этаж, пройдите к лестнице на второй, заклятием **DIVINE INTERVENTION** снимите проклятие, наложенное на вас ударами гильотин, висящих в коридорах, и шелкните на лестницу. Вас спросят об имени Сфинкса.

Ох... Это имя отвадило нас от игры на месяц. Очень не хочется его раскрывать, но надо: **PICARD**.

Пройдя на второй этаж и пообщайтесь с Пикардом. Он даст вам Колокол Отворения (**CHIME OF OPENING**). Но не задаром, а в обмен на предмет, именуемый **WIDGET**. Честно признаемся — мы не помним, где его нашли. Не помним даже на какой стороне мира. Можем сказать одно — это было задолго до того, как мы добрались до середины игры. Поэтому внимательнее смотрите по сторонам и не пропускайте ни один сундук, ни один шатер, ни одну локацию, наконец.

В общем, **WIDGET** у нас был, и Колокол мы получили. Далее идите в башню Темного Камня, поднимитесь на четвертый этаж и подойдите к лестнице на облако. Колокол снимает печать, и вы пройдете туда. Затем шагайте по дороге, пока не увидите Обсерваторию, выглядящую, как Пирамида Фараона. Перепрыгните на нее (заклинание **JUMP**) и шелкните мышью на Окно.

**«CONGRATULATIONS ADVENTURERS! LET THE UNIFICATION CEREMONY BEGIN!»**

## Подземелье смерти

Совсем чуть-чуть. Это подземелье — своего рода самостоятельная игра. На первом этаже надо решить кроссворд, слова из которого отмечены зеленым цветом в книге, которой владеет статуя. За это Вы получите по 5 Уровней, перейдя на второй этаж. Там надо подергать рубильники и повертеть циферблаты (мы установили их **1-2-3-4-1-2...** и т.д., по часовой стрелке, начиная с северо-западного угла, но, по-моему, особой роли это не играет). Попутно надо уничтожить три Алтаря зла, но не вздумайте трогать **ALTAR OF ULTIMATE EVIL** (Алтарь величайшего зла, четвертый по счету), иначе подземелье обрушится и вы погибнете.

На третьем этаже ударьте в четыре гонга, а потом дерните за рубильник. Перепрыгивайте через соколовища, иначе придется все начать сначала.

На четвертом забейте всех Лордов Ксинов, которых там два-три десятка(!) и скажите компьютеру: **«COMPUTER»**. Вы получите титул **«SUPER GOOBER»** (нечто вроде «Крепчайший Орешек») и можете гордиться собой — теперь вы истинно Великий Герой Ксина, каких еще не бывало!

Ну вот, кажется, все! Напоследок — когда вы уничтожите Лорда Ксина, избавите мир от Шелтема и соедините обе стороны, перед Вами будет появляться ваш счет. Фирма «New World Computing» очень просит, чтобы эти результаты вы высылали им по указанному там адресу.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Might and Magic:  
World of Xeen  
Год: 1993  
Фирма: New World Computing  
Размер архива: 20,6 Mb  
Размер на диске: 35,5 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, мышь

# NETWORK Q RAC RALLY

В 1993 г. фирма «Europress Software» выпустила новый симулятор автомобильных гонок «Network Q RAC Rally. The Final Round of the World Rally Championship». Несмотря на сравнительно небольшой размер (всего-то 5 Mb), игра получилась очень зрелищной и необычайно красивой. Все имитаторы ралли, выпущенные не только к тому моменту, но и по сегодняшний день, не выдерживают с «Network Q RAC Rally» никакого сравнения. Изумительно синтезированные разнообразнейшие пейзажи, простота управления и гигантский сквозной сюжет сделали продукт «Europress Software» абсолютным лидером среди компьютерных ралли.

В этой игре вам предстоит сесть за руль автомобиля и проехать по дорогам Англии тридцать пять этапов финальной части мирового чемпионата. По замыслу авторов именно Англия стала той страной, где развернутся решающие баталии за звание сильнейшего раллиста планеты. Предыдущие гонки, прошедшие на всех континентах, были лишь предварительным этапом борьбы, и в Бирмингем приехали тридцать лучших экипажей. По регламенту соревнования займут четверо суток. Заезды не будут прекращаться даже ночью. Погодные условия значения не имеют — никакие катаклизмы не отменяют гонку. Забегая вперед скажем, что вам придется испытать на себе все «прелести» английской погоды. Да и местное бездорожье вполне может поспорить с нашим. За четыре дня вы пересечете всю страну, точнее, обогнете ее по периметру и вернетесь в Бирмингем к месту старта. Тот, кому удастся это сделать, и станет победителем. Все будет против вас: соперники, время, дорожное «покрытие» и погодные условия. Ясную, солнечную погоду сменит жесточайший проливной дождь (дворники с трудом будут справляться с потоками воды, заливающей лобовое стекло). На смену дождю придет настоящий сибирский снегопад с сугробами на обочинах и заледеневшей колеей. А ночная езда по узким проселочным дорогам в тусклом свете фар — вообще занятие не для слабонервных...

Имейте в виду — к финишу придут очень не многие. Может случиться даже так, что победителя не окажется вовсе.

Вообще, приготовьтесь не столько к острой борьбе и явному соперничеству, сколько к тяжелой изнурительной работе, какой собственно ралли и является. Шутка ли — некоторые этапы потребуют от вас непрерывной 40—45 минутной езды, причем по льду и со скоростью преимущественно 15—20 миль в час.

Теперь обо всем по порядку.



После загрузки программы вы попадаете в основное меню игры:

**RALLY;**

**CONTROLS;**

**OPTIONS;**

**DISK;**

**SETUP;**

**PRACTICE;**

**RESULTS;**

**NEW RALLY.**

В правом верхнем углу находится пиктограмма с зеленой стрелкой. Этот постоянный атрибут всех игровых меню означает выход в предыдущее меню или продолжение действий в соответствии со сценарием.

## CONTROLS

**JOYSTICK** — управление с джойстика.

**KEYBOARD** — управление с клавиатуры.

**REDEFINE KEYS** — перераспределение клавиш управления:

— **ACCELERATE** — движение вперед;

— **BRAKE** — торможение;

— **STEER LEFT** — поворот влево;

— **STEER RIGHT** — поворот направо;

— **GEAR CHANGE** — переключение передач.

Для того, чтобы изменить кнопки, подведите к нужной красный курсор, нажмите **ENTER** и введите особо любившуюся вам клавишу. На самом деле, этим заниматься не стоит, так как управление сделано очень удобно. Задействованы кнопки управления курсором и **SPACE** — для переключения передач. Кстати, повышенная включается при нажатом **ACCELERATE** (набор происходит последовательно по восходящей), пониженная — при отпущенной **ACCELERATE**, последовательно по нисходящей.

(Напомним, возврат из этого подменю, как и из любого другого, осуществляется пиктограммой с зеленой стрелкой вверх справа.)

**SOUND** — пять вариантов настройки звука.

(**SOUND BLASTER** продуктивно работает только при стандартных прерывании и адресах).

## OPTIONS

Это меню состоит из двух частей, настройка каждой из которых может существенно облегчить (или затруднить) вам жизнь.

**HEADUP DISPLAY** — включение/выключение на панели управления автомобилем электронного дисплея, информирующего вас о текущей скорости (миль/час), выбранной в настоящий момент передаче, использовании режима **TURBO** и работы двигателя в зависимости от количества оборотов.

**AUTO GEARBOX** — автоматическая и ручная коробка передач.

**AUTO BRAKE** — автоматический или ручной режим торможения машины.

**INDESTRUCTIBLE** — включение/выключение неразрушаемости вашего автомобиля.

**OPTION 2 MENU** состоит из следующих опций:

— **DISPLAY MAP** — отображение на панели управления электронной карты с изображением трассы и вашего автомобиля на ней;

— **DISPLAY PACE NOTES** — режим текстовой подсказки о приближающихся поворотах и прочих особенностях дороги;

— **SPEAKING CO-DRIVER** — аналогичная информация вашего штурмана (если, конечно, у вас есть хорошая звуковая карта);

— **MIRROR DISPLAYED** — наличие/отсутствие зеркала заднего вида над лобовым стеклом.

В процессе игры большинство этих настроек можно изменить с помощью «горячих» кнопок (см. ниже).

## SETUP

Перед Вами список участников чемпионата, в котором указано (слева направо): порядковый номер, кем управляется (игрок/компьютер), фамилия командира экипажа, марка автомобиля, на котором выступает команда.

По умолчанию все экипажи управляются компьютером. Для того, чтобы принять непосредственное участие в игре, выберите одного из водителей и щелчком мыши или нажатием **ENTER** на изображение компьютера замените его на шлем. С этого момента данная команда будет управляться вами. Одновременно в соревнованиях могут принять участие до шести играющих. При этом на старт заездов они будут выходить по очереди. После того, как закончил гонку первый, начинает второй и так далее...

Если вы хотите изменить фамилию гонщика, выберите нужного и войдите в меню экипажей. Здесь можно ввести данные и по водителю **FIRST DRIVER**, и по штурману **SECOND DRIVER**:

- **SURNAME** — фамилия;
- **COUNTRY** — страна;
- **AGE** — возраст;
- **CAR** — модель автомобиля.

Подтвердите изменения опцией **CONFIRM**.

Для того, чтобы заменить машину, в меню **SETUP** выберите опцию с названием автомобиля. Попад таким образом в меню машин, внимательно ознакомьтесь с их параметрами и отберите нужную (просто оставьте ее изображение на экране, выйдя из подменю опцией с зеленой стрелкой).

На ваш выбор предлагается пять серийных автомобилей.

**1. FORD ESCORT RS COSWORTH (FORD MOTORSPORT):**

- двигатель: 2000 куб. см, 4 цилиндра, турбо, 16 клапанов;
- сил: 300;
- коробка передач: 7 скоростей;
- колеса: 7x14 SPEED LINE;
- шины: MICHELIN.

**2. LANCIA HF INTEGRALE (LANCIA MARTINI RACING):**

- двигатель: 2000 куб. см, 4 цилиндра, турбо, 16 клапанов;
- сил: 300;
- коробка передач: 6 скоростей;
- колеса: OZ MAGNESIUM;
- шины: PIRELLI.

**3. MITSUBISHI EVOLUTION (RALLIART EUROPE):**

- двигатель: 2000 куб. см, 4 цилиндра, турбо, 16 клапанов;
- сил: 299;
- коробка передач: 6 скоростей;
- колеса: OZ MAGNESIUM;
- шины: YOKOHAMA.

**4. SUBARU IMPRESSA (555 SUBARU WORLD RALLY TEAM):**

- двигатель: 2000 куб. см, 4 цилиндра, турбо, 16 клапанов;
- сил: 300;
- коробка передач: 6 скоростей;
- колеса: OZ MAGNESIUM;
- шины: MICHELIN.

### 5. TOYOTA CELICA TURBO 4WD (TOYOTA CASTROL TEAM):

- двигатель: 1988 куб. см, 4 цилиндра, турбо, 16 клапанов DOHC;
- сил: 299;
- коробка передач: 6 скоростей;
- колеса: OZ MAGNESIUM;
- шины: MICHELIN.

Как видно из приведенного списка, автомобили примерно одного класса. Разве что **TOYOTA** и **MITSUBISHI** немного послабее. Выбор колес **TIRES** в данном меню можно пропустить, так как перед каждым конкретным заездом вам все равно придется это делать в зависимости от погодных условий и дорожного покрытия.

Выбрав, таким образом, один (или несколько) экипажей и соответственно оснатив их, возвращайтесь в основное меню игры.

## PRACTICE

Режим тренировочных заездов. Здесь можно ознакомиться с автомобилем (с тем, чтобы впоследствии, может быть, и заменить не понравившийся) и приобрести необходимые навыки вождения.

Предлагаются три трассы различной трудности:

**EASY** — широкая асфальтовая дорога с поворотами легкой и средней степени сложности. Протяженность трассы — 3,5 мили;

**MEDIUM** — опять же асфальт, но местами дорога сужается, а повороты в основной своей массе стали покруче. Продолжительность — 7,5 миль;

**HARD** — грунтовая дорога, безумно извилистая и узкая, с большим количеством поворотов наивысшей степени сложности. Протяженность — 10 миль. (Кстати, в реальном чемпионате вы, в основном, будете иметь дело именно с такими трассами.)

Выйти из режима контрольного заезда можно, используя **ESC**, поменять трассу для практики — опцией с синей стрелкой.

Здесь же можно заменить и автомобиль — **CAR SETUP**.

Начало тренировочного заезда — **PRACTICE**.

На заставке очередной трассы вы можете увидеть (это касается и реальной гонки), какая погода вас ожидает — окно слева вверх. Также подробно показана конфигурация будущего маршрута и его длина.

## NEW RALLY

Начало нового чемпионата. На вопрос компьютера, действительно ли вы хотите открыть новый турнир, ответьте утвердительно.

После этого вы попадете в **WORLD MAP**, карту мира, на которой указано 12 мест, где уже прошли соревнования **THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**. Красная стрелка показывает на Англию, место, где развернутся основные события финала. Эта карта не несет никакой игровой нагрузки, поэтому промотайте ее **CONTINUE**.

То, что вы увидите дальше, гораздо более важно. Это карта финальной гонки с указанием всех промежуточных этапов.

Начинается гонка **START** и заканчивается **FINISH** в одном и том же месте, в Бирмингеме. **HALT** — места, где в гонках будет перерыв. Желтые отметки — промежуточные этапы, на которые разбита гонка (их всего тридцать пять).

И, наконец, цифры **1, 2, 3, 4** означают дни, в течение которых будет проводиться чемпионат. Мигающая цифра — очередной день. Этапы разбиты по дням следующим образом:

- первый день — 9 этапов;
- второй день — 10 этапов;
- третий день — 9 этапов;
- четвертый день — 7 этапов.

Приготовьтесь к тому, что полный турнир займет у вас 8—9 часов, если не больше. (Это только в том случае, если вы доберетесь до финиша...)

Нажав еще раз **CONTINUE**, вы попадете в карту первого дня соревнований **DAY MAP 1**. На ней указаны место старта и все девять промежуточных этапов. Мигающий значок — номер очередного заезда данного дня. Снова — **CONTINUE**, чтобы убедиться, что в очередной гонке участвуете именно вы (надпись на экране — **NEXT TO DRIVE:...**), и еще раз **CONTINUE**. На этой карте вы знакомитесь с конфигурацией трассы, погодой и состоянием дорожного покрытия. В зависимости от последнего, выберите тип шин **TIRES**:

- **ROAD** — для сухого асфальта;
- **WET ROAD** — для мокрого асфальта;
- **MUD/FOREST** — проселочная дорога, грязь, лес;
- **SNOW** — «зимняя» резина.

Опцией **CHANGE** произведите замену.

Очередное нажатие **CONTINUE** выведет вас в информационное табло, содержание которого знать весьма полезно:





**THE CHECK TO SS** — время дня, в которое вы должны быть на следующем контрольном пункте;

**TIME NOW** — текущее время (перед началом заезда);

**TIME AVAILABLE** — сколько минут у вас осталось в запасе до прибытия на следующий контрольный пункт;

**TRAVEL TIME TO SS** — время, которое теоретически отводится организаторами на дорогу;

**TOTAL REPAIR TIME** — время, необходимое на ремонт различных систем вашего автомобиля. Оно складывается из разности данных между **TIME AVAILABLE** и **TRAVEL TIME**. Чем его больше, тем полноценней вы успеете подтянуть агрегаты машины — **SERVICE CAR**, где:

— **TURBO** — ремонт двигателя — 8 мин;

— **WINDSCREEN** — замена ветрового стекла — 10 мин;

— **SUSPENSION** — суспензия — 12 мин;

— **BRAKES** — ремонт тормозов — 5 мин;

— **CYL HEAD** — замена головок цилиндров — 23 мин;

— **SUMP** — масляный насос — 20 мин.

Различные агрегаты будут выходить из строя постепенно и не все сразу, так что времени у вас на первых этапах хватит. Если вы все же, перестараетесь, вас предупредят: **NOT ENOUGH TIME TRY AGAIN**. Это значит, что от какого-то вида ремонта придется отказаться из-за нехватки времени. Находясь в меню **SERVICE CAR**, выберите необходимые элементы для ремонта, нажмите **REPAIR AND DRIVE TO NEXT STAGE**, и гонка начнется.

Теперь самое время познакомиться с элементами управления и основной панелью. При всех включенных режимах меню **OPTIONS** она выглядит следующим образом: слева на фоне руля — цифровой спидометр (**MPH**) и номер включенной передачи (красная цифра). Правее — дисплей турбо. Стрелка указывает, насколько задействован в данный момент этот режим. Правее расположена сигнальная лампочка. Она предупреждает вас красным цветом о том, что двигатель работает в неправильном режиме (количество оборотов слишком высоко для данной передачи). В центре панели находятся два ряда цифр. Это один из самых важных моментов всей игры. Верхняя означает, сколько времени, с точностью до долей секунд, организаторы отвели вам (и другим гонщикам) на прохождение этого этапа. Ниже — ваше текущее время на трассе. Если вы не уложились, чемпионат для вас сразу же заканчивается: **YOU HAVE RUN OUT OF TIME. YOUR RALLY IS OVER**, а в итоговой таблице рядом с вашей фамилией появится грустная надпись: **RETIRED SS**, на каком этапе вы «вылетели» из борьбы. Если до этого вы забыли подписаться, весь чемпионат придется начинать с самого начала.



Электронный дисплей в центре панели — ваш маршрут (та его часть, в которой вы находитесь в данный момент) и месторасположение вашего автомобиля. Справа сверху панели время от времени появляются загадочные сообщения. Смысл их для вас чрезвычайно важен. Как и в любом ралли, сидящий рядом с водителем штурман сообщает о всех особенностях трассы, к которым вы приближаетесь. Основная трудность игры заключается именно в прохождении поворотов различной степени сложности. Приготовиться к ним и предварительно правильно расположить автомобиль помогают именно данные на панели (штурман также дублирует их голосом, но на слух за ревом двигателя можно и не разобрать).

Итак, команды **CO-DRIVER**:

**R** — правый поворот;

**L** — левый поворот;

**1...7** — степень сложности. Чем цифра больше, тем поворот легче (большей длины и меньшей крутизны). Таким образом, **R—7** — это правый поворот самой простой степени сложности, а допустим, **L—1** — левый очень крутой поворот;

**LHP** — максимально сложный резкий поворот влево с дальнейшим движением почти в обратном направлении. И все это — на малюсеньком участке трассы;

**RHP** — то же, только направо;

**UP LEFT + цифра** — поворот налево и вверх;

**DOWN LEFT + цифра** — поворот налево и вниз;

**UP RGHT + цифра** — вправо и вверх;

**DOWN RGHT + цифра** — вправо и вниз.

Смысл данных команд заключается в том, что при повороте под гору вам необходимо максимально сбросить газ, а вверх — наоборот, вполне можно и прибавить.

**NARROWS** — внимание, резкое сужение трассы или завал по краям.

**HUMP** — бугор, на котором машину подбросит высоко вверх.

**DIP** — глубокая яма на дороге.

Во всех случаях необходимо сбросить скорость и быть повнимательней. Часто несколько сообщений выдается одной фразой. Например: **HUMP L—5 R—1**. Теперь вы знаете, что это значит.

Есть еще несколько команд, но они менее важны, так что не будем забивать вам голову. И, наконец, самая приятная информация: **FF-FINE FINISH** — это значит, что контрольный пункт находится совсем рядом и через несколько секунд заезд, который мог продлиться 35—40 минут, наконец, заканчивается.

В правом нижнем углу панели расположены в ряд семь пиктограмм. Если в меню **OPTIONS** вы выбрали все позиции, они засвечены белым цветом.

**MPH (HEADAP DISPLAY) — F1.**

Рычаг скорости (**AUTO GEAR BOX**) — **F2.**

Квадрат, заключенный в скобки (**AUTO BRAKE**) — **F3.**

Перечеркнутый силуэт машины (**INDESTRUCTIBLE**) — **F4.**

Две геометрические фигуры одна в другой (**DISPLAY PACE NOTES**) — **F5.**

Водительский шлем (**SPEAKING CO-DRIVER**) — **F6.**

Зеркало (**MIRROR DISPLAYED**) — **F7.**

Назначение всех пунктов было уже подробно рассмотрено нами в меню **OPTIONS** (см. выше). Функциональные клавиши дают возможность быстро, непосредственно в процессе игры провести любые необходимые замены.

Особенно значимы, конечно, следующие:

**F2** — переключения скоростей с автоматического на ручное;

**F3** — торможение автомобиля (автоматическое/ручное);

**F4** — включение/выключение режима неразрушаемости машины.

Несколько слов о каждой из позиций.

Ручное переключение скоростей позволит развить (конечно, при достаточном навыке) гораздо большую скорость. Мы уже упоминали, что повышенная передача включается при нажатом **ACCELERATE**, а пониженная — при отпущенном.

Ручное торможение дает вам возможность проехать больший участок трассы перед поворотом на приличной скорости. Если же тормоз автоматический, ваша машина замедлит ход задолго до поворота (особенно на мокрой дороге и по снегу). Хотя, как знать, наверное, это и правильно.

Режим неразрушаемости — если вы его включили, у вас есть неплохие шансы добраться до финиша тридцать пятого этапа (при условии, что будете укладываться в контрольное время). Если режим отключен, шансов на победу очень мало, почти нет. Дело в том, что трассы узки, извилисты, а деревья и камни наносят машине очень большой ущерб (особенно на длинных участках дистанции, когда до ближайшего ремонта далеко).

Рано или поздно, после очередного переворота через крышу (да-да, здесь возможно и такое), вы увидите надпись: **YOUR CAR HAS SUFFERED**. Это значит тоже самое, что и отставание от контрольного времени — чемпионат на этом происшествии для

вас закончился: **YOUR RALLY IS OVER**. Жаль, конечно, но, что поделаешь. В следующий раз включите **INDESTRUCTIBLE...**

Помимо вышеуказанных кнопок, в гонке задействовано еще несколько.

**F8** — отключение прорисовки дорожного покрытия.

Программа достаточно требовательна к быстродействию компьютера. Если у вас с этим не все о'кей, отключите изображение трассы под колесами. Картинка красивей явно не станет, но все же это лучше, чем ничего.

**F10** — мгновенная, прямо по ходу гонки, калибровка джойстика, если вы вдруг резко захотели поменять устройство управления.

**F12** — убирает с экрана дождь, заливающий лобовое стекло, и снег, почти закрывающий видимость. Это, конечно, удобно, но езда теряет едва ли не половину своей зрелищности и «натуральности».

**CTRL + ESC** — мгновенно прервать гонку и выйти в основное меню.

В процессе гонки в правом верхнем углу экрана монитора периодически будет появляться секундомер, подсказывающий, насколько быстро вы преодолеваете трассу. Верхнее время — лучшее в гонке на данный момент. Нижнее, изменяющееся, — ваши текущие показатели.

Затем обе цифры останавливаются и начинают мигать. Нижняя показывает, на сколько секунд вы отстаете от лидера. Если вместо верхнего числа на секундомере прочерк, это значит, что вы идете на первом месте. Но все это только пока, так как ралли — это гонка с раздельным стартом, и вас могут обогнать те, кто начали заезд позже.

После окончания гонки вы попадете в итоговую таблицу, причем ваше место некоторое время будет (возможно) меняться. Пока секундомер продолжает работать, некоторые участники соревнований еще находятся в пути и имеют шанс потеснить вас.

Для продолжения гонки нажмите синюю стрелку в правом верхнем углу экрана. Затем, как обычно, **CONTINUE** и так далее...

Если захотите выйти в основное меню, чтобы посмотреть результаты в общем зачете и подписать текущее состояние, используйте вместо **CONTINUE** зеленую стрелку вверх справа.

## RESULTS

С помощью этой опции вы можете посмотреть, как расположились гонщики в ходе чемпионата, кто оказался за бортом состязаний и общее время, потраченное на прохождение этапов.



## DISK

Выбрав эту опцию, вы попадете в меню, где:

- **LOAD GAME** — загрузить этап со сделанной до этого записи;
- **SAVE GAME** — записать только что пройденную гонку;
- **DELETE GAME** — стереть по выбору любую подпись.

Войдите в нужный пункт и, выбрав название файла, произведите необходимые манипуляции.

Для того, чтобы продолжить гонку из **MAIN MENU**, выберите его левую верхнюю опцию:

## RALLY

Вы попадаете в карту мира, затем — чемпионата, дня, этапа. Потом — ремонт и, наконец, следующий заезд.

Чемпионат предстоит очень сложный. Будьте готовы к тому, что с середины третьего дня все ваши соперники сойдут с дистанции!!! Вы останетесь в полном одиночестве и будете бороться теперь только со временем. Но для того, чтобы получить Кубок и взойти на высшую ступень пьедестала, вам обязательно нужно добраться до самого конца. Если, оставшись без конкурентов, вы на каком-либо из этапов не уложитесь в отведенное время или в хлам разобьете свой автомобиль, награждения не увидите. В противном случае (на что мы очень надеемся) вы и Кубок подержите и узнаете, заодно, сколько же чистого времени у вас ушло на то, чтобы доехать из Бирмингема в Бирмингем.

А теперь — приложение, список всех этапов **NETWORK Q RAC RALLY. THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**.

## День первый. Старт в Бирмингеме

### 1. SUTTON PARK ROAD (3,1 мили; 3'13").

Узкие асфальтовые дорожки. Масса крутых поворотов и сужений трассы. Толпы зевак на обочине. Гонка стремительная и скоротечная. Великое множество «трамплинов».

### 2. WESTON PARK ROAD (3 мили; 3'57").

Обстановка примерно та же, что и на первом этапе.

### 3. OULTON PARK RACING (2,9 мили; 3'07").

Широкое просторное асфальтовое шоссе. Повороты простые и плавные. Скоростная гонка.

**4. TATTON PARK GRAVEL** (4,3 мили; 5'50'').

Грунтовая дорога в парке. Первые полминуты — стремительный разгон, затем — резкий поворот. Большое количество прямых участков. Но трасса узкая, а в некоторых местах сужается еще больше. Повороты, за редким исключением, не очень крутые. Скорость гонки очень большая.

**5. CHATSWORTH GRAVEL** (6,7 мили; 10'52'').

Этап один из самых плохих. Бесконечно длинный и извилистый. Прямой участок только один в самом конце.

**6. CLUMBLE ROAD** (3,3 мили; 3'10'').

Скоростная трасса. Много прямых отрезков.

**7. DONINGTON RACING** (5,1 мили; 5'35'').

Асфальтовое шоссе. В меру широкое. Никаких особых примет.

**8. DONINGTON RACING** (5,1 мили; 5'35'').

То же шоссе, но гонка происходит глубокой ночью в кромешной темноте при неярком свете фар. Повороты появляются в поле зрения в последний момент.

**9. MIRA RACING** (4,6 мили; 5'31'').

Продолжение ночной трассы по тихому и абсолютно темному шоссе.

## День второй.

### Караван движется к Ланкастеру

**10. DYFNANT SANDY** (10,9 мили; 15'31'').

Ночь. Изматывающая длинная и узкая песчаная проселочная дорога. Скорость небольшая, но и на ней возможны перевороты автомобиля.

**11. MYHERIN SANDY** (20 миль; 28'13'')

Бесподобно красивая, но очень длинная проселочная дорога по лесу. Масса крутых поворотов. Раннее утро.

**12. HAFREN SANDY&GRASSY** (14,6 мили; 24'04'').

Узкая грунтовая тропа, проложенная сквозь болота. Вокруг лишь пеньки да жалкие обрубки деревьев. Пейзаж унылый, но, поскольку местность совершенно открыта, дорога видна далеко вперед и скорость можно развить довольно приличную.

**13. RANTPERTHOG SANDY** (9,2 мили; 14'02'').

То же самое, но трасса более извилиста. Большой риск перевернуться.

**14. DUFI MAIN SANDY** (14,6 мили; 20'45'').

Проселочный лесной маршрут. Чуть менее красиво, чем в 11-й гонке. Трасса неширокая и петляющая.

**15. GARTHEINIOG SANDY&GRASSY** (13,3 мили; 20'07'').

Песчаная грунтовая дорога вдоль поля. Вокруг очень красиво. Поворотов не много, но на большой скорости их вполне достаточно, чтобы несколько раз перевернуться.

**16. PENMACHNO STH SNOWY** (8,4 мили; 17'07'').

Первый снежный отрезок. Дорога идет через поле. Вокруг — огромные снежные заносы, сугробы. Метель. Есть и прямые участки, но большая часть времени уходит на повороты при скорости всего 13—15 миль в час.

**17. PENMACHNO NTH MUDDY** (6,3 мили; 8'56'').

Грязная грунтовая дорога через поле. Лужи. Ничего особенного. Скорость приличная. Повороты не очень круты. (Правильно выберите шины. Впрочем, это касается любого этапа.)

**18. BRENIG MUDDY** (5,7 мили; 7'00'').

Ночь. Сложный участок. Дорога проселочная, грязная и мокрая. Масса крутых поворотов. Вполне подходящее место, чтобы поехать в кювете.

**19. CLOCAENOG MUDDY** (12,0 миль; 13'56'').

Проселочная грунтовая дорога ночью. Грязь. Очень много ям и бугров. Местами очень узко. По краям — каменные завалы. Масса поворотов степени **HP**.

## День третий. Из Ланкастера

**20. GRIZEDALE EAST SANDY** (4,7 мили; 7'19'').

Широкая песчаная дорога в поле. Много прямых участков. Повороты простые. Постоянные, но плавные подъемы и спуски.

**21. GRIZEDALE WEST SANDY** (17,8 мили; 52'00'').

Узкая песчаная дорога через бескрайние поля. Кругом огромные лужи. Автомобиль пробуксовывает. Скорость отвратительно маленькая — 20—25 миль в час. Подъемы и спуски, ямы и сужения. (Правда, на преодоление этого участка надо гораздо меньше времени, чем отведено правилами, около 25 минут.)

**22. KERSHOPE SNOWY** (24,8 мили; 52'00'').

Опять снег, сугробы и абсолютно ледяная колея. Ямы, кочки и нет конца этой медленной попытке.

**23. WAUCHOPE SNOWY** (7,2 мили; 18'01'')

Заснеженная трасса в полях. Извилистая. Опять едем медленно, но зато путь гораздо короче, чем на предыдущем этапе.

**24. OGRE HILL SNOWY** (7 миль; 17'34'').

Продолжается «снежный этап». Дорога скользкая и извилистая. Немудрено, что на такую сравнительно небольшую по длине трассу дается столько времени. Едем медленно и печально.

**25. HARWOOD GRAVEL** (12,6 мили; 23'19'').

Грязная и мокрая, скользкая после дождя грунтовая дорога в поле, окруженная редким лесом. Извилистая, масса непростых поворотов. Есть хороший шанс полежать в кювете вверх днищем. (Аккуратней, бережно и нежно поворачивайте руль.) Но после снежных этапов этот кажется настоящим раем.

**26. FALSTONE SNOWY** (18 миль; 50'10'').

Однако счастье длилось так не долго. Опять нетающая снежная дорога в огромном поле. Скорость черепашня, и хочется даже все бросить... Но надо собраться, до финиша осталось не так уж много этапов. (Кстати, на этом участке количество ваших соперников заметно поубавится. Может быть, вы даже будете ехать уже в полном одиночестве. Большинство «компьютерных» противников сойдут с дистанции еще на 21-ом и 22-ом этапах, не уложившись во временные нормы.)

**27. BROOMYLINN GRAVEL** (11,1 мили; 17'21'').

Ночная узкая проселочная дорога. Жесткий грунт. Много подъемов и спусков.

**28. PUNDERSHAW MUDDY** (18,2 мили; 28'59'').

Примерно то же самое. И до сих пор не рассвело.

## День четвертый

**29. HAMSTERLEY SANDY&GRASSY** (15,4 мили; 20'6'').

Проселочная песчаная дорога ранним утром. Извилистая и узкая. Постоянные заносы и угроза перевернуться.

**30. CROPTON ROAD** (8,3 мили; 10'25'').

Асфальтовая трасса в лесу и поле. Скоростная. Много прямых участков. Достаточно широкая для маневров при заходе в нетрудные повороты.

**31. GALE RIGG ROAD** (5,9 мили; 6'24'').

Асфальтовая трасса по лесу продолжается.



**32. LANGDALE SANDY&GRASSY** (11,1 мили; 14'45'').

Проселочная песчаная дорога в поле. Ничего особо примечательного, кроме риска перевернуться.

**33. DALBY MUDDY** (20,5 мили; 31'20'').

Грязная грунтовая дорога, изобилующая крутыми поворотами повышенной степени сложности.

**34. SCUNTHORPE GRAVEL** (4,4 мили; 5'52'').

Грунтовая дорога в полях.

**35. DONINGTON RACING** (2,9 мили; 3'10'').

Последний этап проходит на знаменитой трассе гонок «FORMULA ONE».

Если вам вообще удастся добраться до конца, считайте, что Кубок чемпиона уже у вас в кармане.

Когда, бороздя в полном одиночестве бескрайние английские дождливые и снежные просторы, вам станет особенно грустно, включите магнитофон и послушайте хорошую музыку. Правила **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP** этого не запрещают.

А если серьезно, игра очень хорошая. Покатайтесь, не пожалеете...

Единственный заметный недостаток «Network Q Rac Rally» — невозможность потолкаться с автомобилями соперников на трассе. Обгоняя, вам не нужно никого объезжать. Достаточно просто прибавить газа и вы... пройдете сквозь машину своего оппонента. Обидно, конечно. Ну, да это мелочи...

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Network Q Rac Rally.  
The Final Round of the World Rally  
Championship  
Год: 1993  
Фирма: Europress Software  
Размер архива: 4,6 Mb  
Размер на диске: 5,4 Mb  
Игроков: 1—6  
Управление: клавиатура, джойстик,  
мышь

# ONE MUST FALL: 2097

Тема единоборств, ставшая в последние годы очень популярной на персональных компьютерах, привлекла внимание и известной фирмы «Epic Megagames», которая в конце 1994 г. выпустила новую игру этого жанра «One Must Fall: 2097».

Не побоявшись конкуренции таких признанных лидеров, как «Mortal Kombat» и «Rise of the Robots», разработчики «OMF» пошли несколько иным путем, сделав свое детище непохожим ни на одну другую игру. (Исключение, пожалуй, составляет только все-таки «Rise of the Robots».) Но, проигрывая многим в изобразительной части, «OMF» опережает практически всех по линии сюжета, системе турниров и продуманной конфигурации игры. Существенным плюсом является и нестандартный подход к самому игровому принципу. Если в поединках роботов до сих пор учитывались в основном качества боевых машин, то в «OMF» наравне с этим необходимым параметром присутствует и не менее, если не более важный — личные качества пилота, управляющего гигантской тридцатиметровой машиной. От особенностей его характера и навыков зачастую вообще зависит исход схватки.

Вообще, «OMF» состоит почти из одних плюсов. И если бы не достаточно посредственное качество изображения роботов на экране монитора, игра вполне могла бы стать лидером в своем классе. Впрочем, и без этого «OMF» имеет большое количество поклонников, которых привлекает продуманная турнирная политика, простота в управлении роботами, приличное качество специальных приемов и возможность творчества в процессе игры — режим покупки оборудования, ремонта и тому подобные существенные мелочи.

Итак, предыстория сквозного сюжета.

2097, пятница. Вы ждали этой ночи с тех пор, как были ребенком. Ваша будущая карьера и пятнадцать лет тренировок поставлены на карту. «Над левым локтем надо поработать... Еще три дня! Если бы они перенесли бой на следующую пятницу, враги даже не успели бы понять, что их уничтожило!» Лежа на столе, вы не видите говорящего, но узнаете голос шефа команды Мак Эллиса. «Не нервничай, — отвечаете вы, пытаясь скрыть дрожь в собственном голосе. — Робот только что с завода, лучший, что может быть».

Вам одевают очки и соединяют проводами с суперкомпьютером. Ваши глаза закрываются...

И открываются вновь. Но это уже не ваши глаза! Вы смотрите на свой железный кулак и ударяете им о ладонь другой руки — звук такой, будто столкнулись два поезда. Ваше тело лежит на



кровати тридцатиметровой длины и десятиметровой ширины. Вы не чувствуете больше тока крови в своих жилах. Вы — гигант из брони и оружия. 00 часов. 00 минут. Дверь открывается. Толпа ревет. Игра начинается...

Добро пожаловать в «One Must Fall: 2097».

В этом будущем национальные правительства являются марионетками транснациональных корпораций, важнейшей из которых является корпорация «**World Aeronautics and Robotics**», или просто **WAR** (война). Она начала свою деятельность десять лет назад и все эти годы занималась производством роботов, на расстоянии управляемых человеческим мозгом (**HUMAN ASSISTED ROBOT — HAR**), который как бы сливался с телом машины при помощи электроники.

Сейчас **WAR** — ведущая компания на Земле, и когда было решено колонизировать Ганимед, спутник Юпитера, для надзора был приглашен представитель именно **WAR**. Чтобы выбрать лучшего из десяти претендентов на этот пост, было решено провести бой между **HAR**'ами, величайшие единоборства со времен Римской империи.

Кто же они, эти десять «пилотов», с которыми вам предстоит драться?

**CRYSTAL**: возраст — 23 года; специальность — генная инженерия.

Она, как и ее брат-близнец Кристиан, является ребенком доктора Девро, бывшего Главного Исследователя Компании, погибшего вместе с женой пять лет назад. Как и ее брат, она подозревает убийство, связанное с коррупцией в **WAR**, и хочет найти ответ в главном компьютере корпорации, доступ к которому дает только руководство Ганимеда.

**STEFFAN**: возраст — 17 лет; специальность — торговля и реклама.

Единственный сын семьи Томмас, одной из самых влиятельных в колонии на Луне. Считает себя центром Вселенной, и Ганимед для него — еще один шаг к цели, которой является пост Президента **WAR**. В бою он жесток и обрушивает на противника град ударов.

**MILANO**: возраст — 35 лет; специальность — безопасность, кикбоксинг.

Он — сын основателя Компании. Оставил семью в 19 лет и под именем **Steel** стал известен всему миру, выступая на соревнованиях по кикбоксингу. В 2090 г. принял предложение стать главой службы безопасности **WAR**. Он тайно надеется прибрать корпорацию к рукам и использовать ее для достижения целей, поставленных еще его отцом.

**CHRISTIAN**: возраст — 23 года; специальность — генная инженерия, джиу-джитсу.

Он знает, что в списке пассажиров корабля с его родителями не было ни одного реального лица. Он уверен, что взрыв — дело рук Компании, и хочет отомстить. Он знает, что сестра тоже вступила на тропу войны и хочет остановить ее во чтобы то ни стало для ее же безопасности. Гнев и горечь делают его одним из самых агрессивных бойцов.

**SHIRRO:** возраст — 73 года; специальность — связи с общественностью, карате.

Он — глава отдела по связям с общественностью и хочет превратить турнир в новый бизнес для Компании (судя по наличию в игре режима четырех турниров — ему это вполне удалось). Зная обо всех интригах внутри **WAR**, он, тем не менее, не воспринимает их всерьез, надеясь, что они исчезнут сами по себе. Те, кто видел его в поединках, знают, что он также тактичен, как и силен — всегда улыбается и пожимает врагу руку после победы над ним.

**JEAN-PAUL:** возраст — 27 лет; специальность — аналитик рынка.

С детства он проявлял невероятную способность усваивать информацию. Компания часто предлагала ему быть добровольцем в программе генетических исследований, но он всегда отказывался, зная, что **WAR** просто хочет понять, откуда у него столь совершенный разум. Зная о коррупции в Компании, он надеется на поддержку других корпораций, чтобы в конце-концов повалить этого «монстра».

**IBRAHIM:** возраст — 48 лет; специальность — инженер по роботам.

Лучший дизайнер **HAR'ов**. Он создал таких из них, как «Ягуар», «Богомол» и «Омега». Является наставником большинства пилотов. Уверен, что пост руководителя на Ганимере позволит ему больше влиять на разработку роботов. Его не волнует внутренняя политика **WAR**, он просто увлечен машинами. Знание внутренних процессов, идущих в **HAR'ах**, делает его перспективным пилотом. На каждое повреждение он отвечает огнем из всех орудий.

**ANGEL:** возраст — неизвестен; специальность — неизвестна.

Похоже, Ангел пришла из ниоткуда. Когда ее имя появилось в числе претендентов, все были поражены тем, что о ее прошлом ничего не известно. Более того, она даже не является работником Компании!

**COSSETTE:** возраст — 39 лет; специальность — конструирование космических станций.

Козетта пятнадцать лет назад была участницей соревнований, называемых «Арена». Эти игры были похожи на нынешние, но пилот сидел в кабине робота, а не управлял через компьютер, как сейчас. Опыт и создание двух космических станций дали ей возможность претендовать на пост главы Ганимеда. Она закончила карьеру в «Арене» после несчастного случая, и потому сражается очень осторожно.

**RAVEN:** возраст — 26 лет; специальность — телохранитель, кикбоксер.

Он — правая рука Крейзака. Известен своей жестокостью, в частности, он убил больше двух дюжин человек, якобы при самозащите. Крейзак хочет видеть на Ганимеди именно Райвена. Тот и сам не прочь, но для себя, а не для Крейзака. Он считает последнего амбициозным дураком и надеется когда-нибудь поручить наемному убийце уничтожить своего хозяина.

**KREISSACK:** возраст — 103 года; майор; специальность — президент **WAR**.

По слухам, он готовится объявить себя новым императором Солнечной системы при помощи армады **HAR'**ов и таинственного проекта **NOVA**, которым занимается последние два года.

В списке бойцов майора нет, но именно с ним каждый из участников и собирается свести счеты... Возможно, кто-нибудь до него и доберется...

Такова история и ее участники. Все вышесказанное является подоплекой для сюжетной линии №1 — игры одного игрока против компьютера. В «One Must Fall: 2097» есть и сюжет №2.

Очевидно, турнир на звание управляющего спутника Ганимед пришелся по вкусу другим крупнейшим корпорациями мира. Поэтому, решено было регулярно проводить чемпионаты, в ходе которых выяснялось, какая же из транснациональных корпораций сильнее. Таким образом, эти турниры к основной истории не имеют никакого отношения.

Итак, после загрузки программы вы попадаете в основное меню, где получаете возможность установить необходимые параметры, режим игры и многое другое.

— **ONE PLAYER GAME.**

— **TWO PLAYER GAME.**

— **TOURNAMENT PLAY.**

— **CONFIGURATION.**

— **GAMEPLAY.**

— **ORDERING INFO.**

— **HELP.**

— **DEMO.**

— **SCOREBOARD.**

— **QUIT.**

Рассмотрим их по мере возрастания важности.

## QUIT

Выход в DOS.

## SCOREBOARD

Таблица результатов поединков в чемпионате, где указаны следующие данные:

1. Имя играющего;
2. Модель робота;
3. Имя пилота;
4. Счет набранных в бою очков;

Запись данных в таблицу происходит автоматически после окончания боя.

## DEMO

В демонстрационном режиме можно посмотреть процесс выбора пилотов, роботов и, главное, короткие фрагменты поединков.

Выход из режима — **ESC**.

## HELP

Для знающих английский язык — советы по ведению боя, приемам атаки и обороны, описание некоторых параметров игры. Объем — 13 экранов, но информация носит общий характер.

**ESC** — выход.

## ORDERING INFO

Информация фирмы «Epic Megabauses» о других своих продуктах.

Следующие опции основного меню являются основными. От них зависят и все параметры будущей игры, и ее режимы.

## GAMEPLAY

Полезный режим. Дает возможность установить сразу несколько игровых настроек.

**SPEED** — шкала скорости, с которой будет проходить бой.

**FIGHT MODE** — режим боя:

- **NORMAL** — обычный;
- **HYPER** — повышенный.



**POWER 1** — шкалы уровня силы робота, управляемого игроком №1, т.е. вами.

**POWER 2** — шкала уровня силы робота, управляемого игроком №2. Таким образом, можно изначально, в зависимости от подготовки соперников, уравнивать ваши шансы или, наоборот, отдать преимущества одному из игроков.

**HAZARDS** — включение/выключение режима помех в бою. Ниже мы расскажем об этом интересном моменте игры. Коротко — ведению боя на арене мешают некие посторонние силы — медленно вылезающие из стен пики, стремительно пролетающие и ведущие огонь истребители и т.д.

**CPU** — уровень противника — компьютера:

- **PUNCHING BAG** — наиболее слабый;
- **ROOKIE** — новичок;
- **VETERAN** — ветеран;
- **WORLD CLASS** — боец мирового класса;
- **CHAMPION** — чемпион.

**ROUND** — количество раундов в матче:

- одна победа;
- две из трех;
- три из пяти;
- четыре из семи.

**DONE** — возврат в основное меню.

## CONFIGURATION

**1. PLAYER 1 INPUT** — ввести управление для игрока №1:

- **RIGHT KEYBOARD**;
- **LEFT KEYBOARD**;
- **CUSTOM KEYBOARD**;
- **JOYSTICK 1**;
- **JOYSTICK 2**.

По умолчанию предлагается следующая расстановка клавиш.

**RIGHT KEYBOARD:**

- прыжок вверх — **UP**;
- прыжок вправо с переворотом — **UP + RIGHT**;
- движение вправо — **RIGHT**;

- нырнуть вперед — **DOWN + RIGHT**;
- присесть — **DOWN**;
- нырнуть назад — **DOWN + LEFT**;
- идти назад — **LEFT**;
- прыжок влево с переворотом — **UP + LEFT**;
- удар рукой — **ENTER**;
- удар ногой — **RIGHT SHIFT**.

#### **LEFT KEYBOARD:**

- прыжок вверх — **W**;
- прыжок вправо с переворотом — **E**;
- движение вправо — **D**;
- нырнуть вперед — **C**;
- присесть — **X**;
- нырнуть назад — **Z**;
- идти назад — **A**;
- прыжок влево с переворотом — **Q**;
- удар рукой — **TAB**;
- удар ногой — **CTRL**.

Режим **CUSTOM KEYBOARD** дает возможность перераспределить предложенные кнопки по собственному усмотрению. Для этого подведите курсор к заменяемой клавише в списке, нажмите **ENTER**, нажмите новую клавишу, вернитесь в меню **CONFIGURATION**.

**2. PLAYER 2 INPUT** — те же операции, что и для первого игрока.

**3. VIDEO OPTIONS** — настройка изобразительных параметров, где:

- **SHADOWS** — изображение теней от роботов на земле:
  - NONE**;
  - LOW**;
  - MEDIUM**;
  - HIGHT**;
- **ANIMATION** — режим оживления изображения — включить/выключить;
- **PALETTE ANIM** — палитра анимации — включить/выключить;
- **SCREEN SHAKES** — режим тряски экрана при ударах и падениях роботов — включить/выключить;



— **RESET TO DEFAULT** — мгновенный возврат к начальным установкам.

**4. SOUND** — шкала громкости звучания спецэффектов.

**5. MUSIC** — шкала громкости музыки.

**6. STEREO** — режим обычный и реверс (поменять звуковые каналы местами).

На этом настройка игровых параметров заканчивается, и можно переходить к трем основным режимам игры.

## ONE PLAYER GAME

Бой одного игрока против компьютера — это первый сквозной сценарий игры.

Сначала вам предлагается выбрать пилота, который будет управлять роботом в бою. Всего десять человек. Характеристики каждого будут приведены в конце данного описания (коротко они показаны на игровом табло), а пока ориентируйтесь на три основных показателя сверху экрана:

— **POWER** — уровень силы пилота;

— **AGILITY** — степень его ловкости и быстроты;

— **ENDURANCE** — выносливость.

У каждого бойца свои особенности. Некоторые обладают высокой силой, но крайне недостаточной ловкостью. Другие, наоборот, слишком слабосильны. Показатель здоровья тоже немаловажен. Оптимальный вариант — все три показателя примерно равны.

Подтвердив нажатием **ENTER** свой выбор, переходите к подбору боевой машины. Их тоже десять (характеристики всех роботов будут приведены в конце описания). Затем нажмите **ENTER** дважды. Будет загружена арена и начнется бой. В любой момент поединка вы можете, нажав **ESC**, выйти в «горячее» меню **CONFIGURATION** и изменить не понравившиеся вам настройки видео и звука. Для того, чтобы победить в игре, вам необходимо одержать верх над всеми соперниками.

Для быстрого прекращения боя и выхода в основное меню, нажмите **ESC**, а затем выберите опцию **QUIT**.

## TWO PLAYER GAME

Установки выполняются аналогично предыдущему режиму. Выбор героев и роботов производится клавишами управления движением и кнопкой удара рукой. В режиме выбора, как и в режиме боя, работают свои кнопки для обоих игроков.

## TOURNAMENT PLAY

Основной режим всей игры — чемпионат.

Предлагается четыре турнира:

- **NORTH AMERICAN OPEN;**
- **KATUSHAI CHALLENGE;**
- **WAR INVITATIONAL;**
- **WORLD CHAMPIONSHIP.**

Мировой чемпионат является главным соревнованием, и победа в нем считается самой почетной. В нем принимают участие все ваши соперники по предыдущим чемпионатам. Компьютерные бойцы, управляя разными роботами, остаются узнаваемыми в бою, придерживаясь каждой своей тактики и стратегии поединка.

Первые три чемпионата, важные сами по себе, дают вам возможность приобрести и надлежащий боевой опыт и накопить денег, которые понадобятся вам в самом ближайшем будущем.

Выбор чемпионата осуществляется с помощью клавиши на экране. Подтверждение — **SELECT**. Перед началом чемпионата вас предупредят о том, что вам не хватает денег для регистрации и предложат по ходу турнира поработать механиком. Соглашайтесь.

Вы попадаете в основное меню проведения чемпионата.

Ниже мы приводим назначение всех опций управления в турнире.

**NEW** — ввести ваше имя в реестр участников:

1. Наберите нужное с клавиатуры;
2. Выберите портрет пилота;
3. Выберите уровень сложности игры — по степени возрастания:

**ALUMINUM;**  
**IRON;**  
**STEEL;**  
**HEAVYMETAL.**

(Настройка силы соперников, когда-то выставленная вами в **GAMEPLAY**, здесь не действует.)

4. Нажатием **ENTER** вернитесь в меню чемпионата. Помните, что в начале вы получаете наименьший ранг.

**LOAD** — загрузить прерванный чемпионат с диска. Если вы участвуете в разных турнирах, этой опцией вы можете выбрать, какой собираетесь продолжить в данный момент. Выбор производите, ориентируясь на портрет и ваше выбранное имя в левом верхнем углу.

**DELETE** — стереть данные чемпионата с диска.



## TRAINING COURSES

Вы можете потренировать своего пилота:

- **POWER** — тренировки силы;
- **AGILITY** — тренировки ловкости и силы;
- **ENDUR** — тренировки выносливости.

Жаль только, что каждое занятие стоит денег, (по 50 долларов каждое) а их-то у вас как раз и нет. Пока. Но за победу вы получаете вознаграждение. Тогда и возвращайтесь сюда снова.

## BUY

Все, что вы здесь можете пока сделать — это по своему вкусу раскрасить вашу машину. Три цветных значка внизу слева, где:

- **синий** — изменение общей окраски робота;
- **желтый** — изменение цвета рисунка на корпусе;
- **красный** — изменение окраски связующих элементов корпуса.

Замена производится клавишей **ENTER**.

Основная же функция этого меню — возможность покупки (при наличии денег, естественно) массы полезных вещей для улучшения боевых характеристик робота:

- **ARM POWER** — для силы рук;
- **LEG POWER** — для силы ног;
- **ARM SPEED** — для быстроты рук;
- **LEG SPEED** — для быстроты ног;
- **ARMOR** — дополнительная броня для защиты;
- **STUN RES** — сопротивляемость сокрушительным ударам.

Внизу справа вы увидите сумму, которую надо выложить за соответствующую трансформацию (**UPGRADE COST:**)

При наличии хорошей суммы можно даже купить новый, исправный и более мощный робот. Кстати, изначально вы управляете самым слабеньким из всех возможных — **JAGUAR**.

Возвращайтесь в это меню, когда заработаете много денег.

**DONE** — вернуться в меню чемпионата.

## SHELL

Опция дает возможность продать что-нибудь из своего оборудования, чтобы на полученные деньги модифицировать другие

агрегаты. На торг можно выставить то же, что и в режиме покупки: силу и скорость рук и ног, броневую защита и систему сопротивляемости ударам.

Робота тоже можно продать, были бы желающие.

В начале игры, естественно, ничего этого сделать нельзя, так как на правом табло дана информация по уровню готовности блоков робота — **MINIMUM LEVEL**.

## SIM

Возможность попрактиковаться перед боем с любым из соперников.

Выберите портрет. Ниже вы увидите показатели потенциального противника:

- имя;
- модель робота;
- количество выигранных боев — **WINS**;
- количество поражений — **LOSES**.

Еще ниже — шкала состояния пилота-соперника:

- **POWER**;
- **AGILITY**;
- **ENDURANCE**;

и состояния его робота: сила и скорость рук и ног, броня и сопротивляемость ударов.

**SELECT** — подтвердить выбор.

**ENTER** — загрузить арену и начать бой.

Если вы прервете бой **ESC** и **FORFEIT** — вам будет засчитано поражение, и придется платить за ремонт робота.

## ARENA

Нажатие этой опции выводит вас на площадку для новой схватки, и придется начинать следующий бой. Обращаем внимание на то, что лимита времени нет. Поединок ведется до полной победы одного из участников. В верхней части экрана во время схватки располагаются две шкалы — широкая розовая и узкая серая. По ним можно судить об общем состоянии вашего робота (розовая) и о степени близости робота к нокдауну после пропущенных ударов (серая).

По окончании боя вы увидите подробнейшую статистику поединка — количество падений на землю, степень повреждений машины, ошибки в атаке, рейтинг и даже стоимость нанесенных вам повреждений.

## NEW TOURNAMENT

Начать новый чемпионат. При этом данные предыдущего турнира остаются в памяти, даже если вы вылетели из дальнейшей борьбы.

## QUIT

Покинуть регистрационный центр чемпионата. Текущие данные в этом случае также автоматически записываются на диск.

Таковы все основные режимы игры.

Немного об аренах, на которых происходит действие.

Их несколько. Каждая имеет свои особенности.

**POWER PLANT** — клетка на фоне ночного грозового пейзажа. Удар о стену приводит к электрическим разрядам.

**THE DESERT** — пустыня с лазерными защитными экранами, прикосновение к которым очень болезненно, и проносящимися на бреющем полете истребителями.

**STADIUM** — зал, отделанный стальными панелями.

**FIRE PIT** — дубовый зал с зажженными факелами, где роботы находятся под постоянной угрозой сожжения. Для этого нужно ударить в летающий над залом шар.

**DANGER ROOM** — подземелье с выступающими из стен пиками, мешающими передвижению и наносящими серьезный урон и т.д.

Арену можно выбрать в режиме игры для двух игроков перед началом боя, перебирая клавишами курсора изображения стадионов внизу экрана.

## Управление роботами в бою

Существует большое количество стандартных ударов, осуществляемых для любого типа робота одними и теми же комбинациями клавиш. Они достаточно просты и доступны. Выполняются несложным сочетанием одного из ударов (рукой или ногой) и клавиш управления движением.

Так, на примере **JAGUAR**:

- удар в прыжке рукой сверху-внизу — **вверх + удар рукой**;
- удар в прыжке ногой — **вверх, удар ногой**;
- удар ногой с разворота — **назад держать, удар ногой**;
- подсечка — **вниз держать, удар ногой**;
- удар рукой по корпусу — **вниз держать, удар рукой**;

- удар рукой в голову — **назад держать, удар рукой;**
- удары в прыжках вперед-вверх и назад-вверх с переворотом ногой и рукой — **нажатие соответствующих клавиш.**

Помимо простого стандартного набора, каждый робот обладает целым комплексом спецприемов, выполнение которых обеспечивает положительный исход поединка.

## СПЕЦПРИЕМЫ

### JAGUAR

- Бросок в прыжке вперед — **вниз, вперед, удар рукой.**
- Длинный в прыжке бросок вперед — **назад, вниз, вперед, удар рукой.**
- Выстрел — **вниз, назад, удар рукой.**
- Бросок соперника через спину — выполняется в прыжке рядом с соперником — **вниз + удар рукой.**

Когда соперник в нокдауне, последовательно можно применить два спецприема:

- **вниз + удар рукой, вниз + удар рукой, вверх + удар рукой;**
- **вниз + удар ногой, вниз + удар ногой, вверх + удар ногой.**

### SHADOW

- Удар отделяемой от робота тенью плечом и рукой — **вниз, назад, удар рукой.**
- Подсечка отделяемой от робота тенью — **вниз, назад, удар ногой.**
- Мгновенно перелететь за спину врагу — **вниз, вниз + удар рукой.**
- Удар рукой в прыжке прогнувшись — **выполняется в воздухе.**

### THORN

- Бросок соперника с разбега через голову — **вперед, вперед + удар рукой.**
- Бросок с длинного разбега через голову — **вперед, вперед, вперед и т.д., удар рукой.**
- Резкий взмах саблями в прыжке — **вниз, вперед, удар ногой.**
- Резкий взмах саблями в прыжке и удар двумя ногами сверху — **вниз, вперед, удар ногой (в прыжке).**

— Резкий взмах саблями и удар двумя ногами — **назад-вниз — вперед + удар ногой.**

Когда соперник в нокдауне, две серии выполняются последовательно:

— **назад + удар рукой, назад + удар рукой, вперед + удар рукой, вперед + удар рукой;**

— **вверх + удар рукой, вниз + удар рукой, вверх + удар рукой, вниз + удар рукой.**

## PYROS

— Вращение корпусом с раскинутыми в стороны руками в прыжке — **вниз, вниз, удар рукой.**

— Рывок вперед и удар двумя вытянутыми руками — **вперед, вперед + удар рукой.**

— Длинный рывок вперед аналогично предыдущему — **вперед, вперед, вперед, вперед + удар рукой.**

— Бросок на врага в прыжке — **вниз + удар ногой** (выполняется в воздухе).

## ELECTRA

— Выброс электрического заряда — **вниз, назад + удар рукой.**

— Атаки колесом — **вперед, вперед + удар рукой.**

— Длинная атака колесом — **вниз, вперед, вперед + удар рукой.**

— Молния под ноги сопернику — **вниз, вперед + удар рукой.**

Когда противник в нокдауне, можно применить следующие комбинации последовательно:

— **назад + удар рукой, вниз + удар рукой, вперед + удар рукой;**

— **вперед + удар рукой, вниз + удар рукой, назад + удар рукой, вверх + удар рукой.**

## KATANA

— Удар рукой с разворота — **вниз, вперед, удар рукой.**

— То же, но больше вращения — **назад, вниз, вперед, удар рукой.**

— Удар сверху ногой по голове — **вниз, удар ногой** (выполняется в прыжке рядом с противником).

— Удар рукой из вращения — **вниз, вперед, удар рукой.**

— Колющий выпад рукой — **вниз, назад, удар рукой.**

## SHREDDER

- Бросок на соперника головой вперед — **вниз, вперед + удар рукой.**
- Длинный бросок головой вперед — **назад, вниз, вперед + удар рукой.**
- Удар ногами, перевернувшись в воздухе — **вниз, вниз, удар ногой.**
- Дальний удар ногами, перевернувшись в воздухе — **вниз, вниз, вниз, вниз + удар ногой.**
- Выброс ладоней рук — **вниз, назад + удар рукой.**

## FLAIL

- Захват цепью, раскручивание и бросок — **вперед, вперед + удар ногой.**
  - Быстрое раскручивание цепи — **вниз, вниз, удар рукой.**
  - Стремительный бросок на соперника — **назад, назад + удар рукой.**
  - Длинный стремительный бросок на соперника — **вниз, назад, назад + удар рукой.**
  - Медленное раскручивание цепи — **вниз, вниз, удар ногой.**
- Когда соперник в нокдауне, можно последовательно применить еще две комбинации:
- **вперед + удар рукой, вперед + удар рукой, вперед + удар рукой, вперед + удар рукой;**
  - **вперед + удар ногой, вперед + удар ногой, вперед + удар ногой, вперед + удар ногой.**

## GARGOYLE

- Подхватить соперника в прыжке и ударить о стену — **вниз, удар ногой** (в прыжке рядом с врагом).
- Перелететь через противника — **вниз, вперед, удар рукой.**
- То же — **назад, вниз, вперед, удар ногой.**
- Бросок на соперника головой вперед — **вперед, вперед + удар рукой.**
- Толчок соперника двумя руками вперед — **вниз, назад + удар рукой.**
- Удар-напрыгивание на соперника сверху — **вниз + удар рукой** (в прыжке рядом с врагом).



## CHRONOS

— Бросок энергетической призмы — парализация соперника — **вниз, назад + удар рукой**.

— Более быстрая парализация — **вперед, вниз, назад + удар рукой**.

— Телепортация и появление у врага за спиной — **назад, вниз, удар рук**.

— То же — **вниз, вниз, удар рукой**.

— Удар двумя ногами в воздухе — **вниз, назад + удар ногой** (выполняется в воздухе).

Когда соперник в нокдауне, используйте следующие комбинации:

— **вниз + удар рукой, вперед + удар рукой**;

— **вперед + удар рукой, назад + удар рукой, вперед + удар рукой, назад + удар рукой**.

И в заключении, несколько слов об особенностях роботов, этих тридцатиметровых гигантов.

**JAGUAR** — используется, как охранник. Невероятные сила, скорость и ловкость. Одним ударом может разбить дом. Вооружен огромной пушкой, которой часто пользуется для усмирения толпы. Может также прыгать на врага сверху вниз, захватывать, и, прежде чем противник среагирует, швырять его на сотню метров, нанося тяжелые повреждения.

**SHADOW** — самый засекреченный проект последних двадцати лет. «Тень» оправдывает свое имя, так как может создавать одновременно до шести своих иллюзорных отражений. Является самым мощным роботом.

**THORN** — один из сильнейших бойцов. Наконечники его «шипов» сходятся к одной молекуле, что позволяет проходить сквозь нормальный металл, как сквозь бумагу. Его длинные ноги также являются мощным оружием.

**PYROS** — этот класс используется для ремонтных работ в космосе. Но и в бою он также весьма силен. Это настоящий огненный арсенал. Способен менять направление полета, находясь в воздухе, прыгать вперед и назад и обрушиваться на противника сверху всем корпусом. Не очень быстр, но повреждения, которые могут нанести его огнеметы, вполне компенсируют его неповоротливость.

**ELECTRA** — этот робот сделан на основе кристалла, найденного на Ио, другом спутнике Юпитера. В бою он просто великолепен. Быстр. Даже простое касание его руки наносит электрические повреждения обычным механизмам. Может кидаться клубками молний, способными при взрыве испепелить целый дом. Также

летит вперед, кувыркается, а в защите отстреливается небольшими порциями энергии, которые хоть и не очень сильны, но могут держать врага на расстоянии вытянутой руки.

**KATANA** — считается самым мощным роботом — самым современным оружием. У него сильные ноги и мономолекулярные лезвия вместо рук. Прыжок с выставленной вперед рукой-клинком может сбить самолет в небо. Прыгнув на стену и отскочив рикошетом, он становится вращающейся массой острой стали.

**SHREDDER** — очень быстр. Может отправить соперника в нокдаун прежде, чем тот сумеет защититься. Также может швырять во врага свои руки, возвращая их с помощью магнита, и прыгать на противника вперед головой, нанося закрепленным там лезвием ощутимые повреждения.

**FLAIL** — последняя разновидность машины для разрушения построек. Робот вооружен пятитонными цепями, которые использует в большинстве своих атак.

**GARGOYLE** — имеет крылья и сделан из титанового сплава. Его основная атака — схватить врага, поднять в воздух, а потом ударить о землю.

**CHRONOS** — обладает генератором статического поля, позволяющего телепортироваться, проходить через материальные объекты и даже останавливать время.

Такова основная информация по «One Must Fall: 2097».

Вам остается только лечь, подключиться к суперкомпьютеру и начать бой. Необходимые знания вы уже получили.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: One Must Fall: 2097

Год: 1994

Фирма: Epic Megagames

Размер архива: 6,5 Mb

Размер на диске: 14,2 Mb

Игроков: 1—2

Управление: клавиатура, джойстик

# SLIPSTREAM 5000

Выпущенная в середине 1995 г. фирмой «Gremlin Interactive», игра «Slipstream 5000» представляет собой динамичные яростные гонки в трехмерном виртуальном пространстве, действия которых происходят в недалеком будущем.

«Slipstream» имеет все свойства гонок «Формула-1», столь популярных в двадцатом веке. Но летающий спорт затмил автомобильный в первые десятилетия двадцать первого века благодаря специальной антигравитационной технологии и созданию по всему миру десяти огромных гоночных треков.

Удачливые пилоты мгновенно становились идолами и героями миллионов людей во всех уголках планеты, чему во многом способствовали широчайшая рекламная компания и торговля разнообразными сопутствующими товарами. В «Slipstream» люди видели притягательный стиль жизни, а не просто соревнование, и платили любую цену, чтобы хоть как-то приобщиться к нему. Билеты на гонки были дороже золота даже в начале сезона и продавались за несколько месяцев до начала самих соревнований. Великолепный спектакль грохота, взрывов, крушения и скорости невозможно было пропустить.

Игрок в «Slipstream» принимает на себя роль одного из десяти пилотов, чтобы пройдя дистанцию чемпионата длиной в десять гонок стать лучшим слипстримером сезона. Треки расположены в наиболее известных местах по всему миру. Вы пролетите вдоль Темзы в Лондоне, мимо сфинксов в Египте, по Большому Каньону в Америке и так далее.

Пейзажи вокруг трасс необычайно разнообразны и очень эффектны. Солнце и снег, пальмы и небоскребы — все это будет окружать вас в течение сезона, делая каждый маршрут незабываемым, непохожим на другие.

После загрузки программы вы попадаете в основное меню «Slipstream»:

**ONE PLAYER** — вариант игры для одного участника;

**MULTIPLAYER** — игра для нескольких человек;

**SAVED GAME** — воспроизведение ранее записанного текущего состояния игры;

**CONFIGURATION** — установка игровых параметров;

**BEST DRIVERS** — список лучших гонщиков, учитывая наиболее быстрые показатели прохождения круга на каждой из трасс.

Прежде чем начинать саму игру, необходимо выставить несколько важнейших предыгровых характеристик.

## CONFIGURATION

Меню настроек состоит из многочисленных опций, каждая из которых содержит развернутые подменю.

### GENERAL:

— **REAR MONITOR** — включение/выключение монитора заднего обзора. При этом вы активируете установленную на корме вашего самолета камеру. Во включенном режиме благодаря ей на отдельном большом экране можно увидеть то, что творится у вас за спиной. Прежде всего это касается висящих на хвосте соперников. Режим полезен тем, что вы вовремя можете увидеть запуск ракет и своевременно предпринять меры к тому, чтобы уйти из-под огня;

— **WEAPONS MONITOR** — включение/выключение монитора оружия. Во включенном состоянии активируется камера, которая нацеливает выбранное оружие в полете и повышает ваши шансы попасть в цель. Следите за вспышками и клубами дыма от самолетов противника;

— **LANGUAGE** — выберите язык, на котором программа будет работать с вами (английский, французский, немецкий);

— **TRACK MAP** — включите эту опцию, чтобы на экране была показана карта трассы. Она особенно полезна, если вы на данном треке впервые, так как позволит заранее предугадать складывающуюся ситуацию, оценить сложность приближающегося поворота и так далее. Кроме того, с ее помощью можно увидеть, где находится противник;

— **SPEED DISPLAY** — два режима работы спидометра: километры или мили в час.

**DETAIL** — этот режим позволяет существенно изменить степень детализации изобразительного ряда «Slipstream». Данная возможность необходима, чтобы оптимально подогнать программу под мощность вашего компьютера:

— **ENVIRONMENT DETAIL** — детализация отображения окружающей обстановки. Имеется четыре режима, начиная от **VERY LOW** (очень низкой) и заканчивая **HIGH** (высокой);

— **CLOUDS** — включение/выключение режима неба, показ облаков, туч и прочего;

— **SHADING** — режим изображения вашего корабля, от **NONE** (минимальная завершенность) до **SPECULAR** (полная округлость форм);

— **TEXTURES** — степень раскраски отдельных деталей изображения: **COARSE** — грубая, **FINE** — максимально качественная;



— **WINDOW SIZE** — размер игрового экрана: **NORMAL** — обычный, **REDUCED** — уменьшенный;

— **SHADOWS** — наличие теней, отбрасываемых объектами в игре.

**SOUND** — меню настройки звука:

— **SOUND EFFECTS** — включение/выключение звуковых эффектов, сопровождающих игру;

— **ENGINE SOUNDS** — регулировка звучания двигателя от полностью выключенного **OFF** до обычного режима **NORMAL**. **QUIET** — приглушенное звучание;

— **SPEECH** — включение/выключение речи персонажей;

— **MUSIC** — настройка громкости музыкального сопровождения — выключенное, приглушенное, нормальное.

**CONTROLS** — выбор управления:

— **PLAYER 1 CONTROLS** — управление для первого игрока;

— **PLAYER 2 CONTROLS** — управление для второго игрока;

— **CALIBRATE JOISTICK 1** — калибровка первого джойстика;

— **CALIBRATE JOISTICK 2** — калибровка второго джойстика;

— **REVERSE ACCELERATOR** — включение/выключение режима обратной акселерации. Если выбран вариант **OFF**, вам не нужно будет нажимать кнопку газа, чтобы разогнать корабль. Более того, ее использование вызывает обратный эффект — самолет затормозит вплоть до полной остановки (при длительном удерживании). Это освободит вас от необходимости постоянно заботиться об увеличении оборотов двигателя. Вариант **ON** возвращает акселератор в нормальный режим работы, при котором скорость увеличивается при постоянном нажатии клавиши, а отпустив ее, вы начнете торможение.

В качестве устройства ввода для управления «Slipstream» можно использовать клавиатуру, джойстик или мышь.

## Управление с клавиатуры

Для первого игрока:

**UP** — движение вниз;

**DOWN** — движение вверх;

**LEFT** — движение влево;

**RIGHT** — движение вправо;

**SPACE** — акселератор;

**ENTER** — огонь;

**S** — выбор оружия для последующей стрельбы;

**ESC** — прервать полет и возвратиться в меню.

Для второго игрока:

**Q** — движение вниз;

**A** — движение вверх;

**O** — движение влево;

**P** — движение вправо;

**M** — акселератор;

**X** — огонь;

**Z** — выбор оружия.



## Управление джойстиком

Отклонение рукоятки джойстика вызывает изменение направления полета:

**вверх** — движение вниз;

**вниз** — движение вверх;

**влево** — движение влево;

**вправо** — движение вправо;

кнопка **A** — акселератор;

кнопка **B** — огонь;

кнопка **C** — выбор оружия (для **GAME PAD**).

## Управление мышью

Аналогично управлению с джойстиком. При этом:

**левая кнопка** — акселератор;

**правая кнопка** — огонь.

Функция выбора оружия закрепляется за клавиатурой.

Если предлагаемая конфигурация вам не по вкусу, можно перераспределить кнопки для обоих игроков. Для этого в меню **CONTROLS** выбирается **PLAYER 1** или **2**.

На появившейся схеме распределения выберите устройство ввода (вверху справа). Затем щелчком курсора отметьте клавишу, требующую замены (при этом она засветится красным цветом). После этого введите с клавиатуры свой вариант и подтвердите выбор **OK**.

Изображение звездочки рядом с выбранной клавишей означает, что она находится на **KEYPAD**.

### DIFFICULTY:

— **LEVEL** — установка уровня сложности предстоящих гонок. Помимо обычных для таких опций значений, в данном случае от выбранной степени трудности зависит и продолжительность сезона (если типом игры вы избрали чемпионат):

**EASY** — уровень для начинающих (6 кругов в гонке);

**NORMAL** — для хороших игроков (8 кругов в гонке);

**HARD** — для ветеранов (10 кругов в гонке).

— **DAMAGE** — режим включения/выключения возможности получения повреждений вашим кораблем. В варианте **OFF** при столкновениях и попадании неприятельских ракет самолет будет замедлять свое движение, но степень повреждений останется неизменной, равной нулю. Таким образом вы получаете вариант бессмертия. Это очень полезно, особенно для начинающих слипстримеров.

## Режим выбора типа гонок

**ONE PLAYER** — игра для одного участника.

В этом случае вы будете участвовать в соревнованиях, где вашими соперниками станут девять компьютерных пилотов. Чтобы преуспеть в гонках, вам понадобится все мастерство пилота «Формулы-1» и, в не меньшей степени, искусство в управлении летательным аппаратом.

**PRACTICE** — практика.

Этот режим идеален в том случае, если вы не знакомы с очередным треком или не имеете достаточного опыта в «Slipstream». Используйте этот режим, чтобы потренироваться и улучшить свои навыки. Вы будете лететь по трассе без соперников. Точнее, цели будут, но в гонке участия они не принимают, являясь макетами, мишенями для совершенствования точности стрельбы.

Потратьте несколько кругов на то, чтобы освоиться с управлением и, главное, привыкнуть к маршруту. При этом никто не будет обстреливать вас из бластеров, а вы, в свою очередь, можете потренироваться в этом элементе соревнований.

В тренировочном режиме доступен сначала только трек **ARIZONA**. Для того, чтобы перейти на другую трассу, необходимо сыграть в режиме **SINGLE RACE** (см. ниже).

После получения доступа, вновь начинайте освоение новых маршрутов только с тренировочного режима.

**SINGLE RACE** — вариант одиночной гонки по любому из имеющихся треков против девяти компьютерных оппонентов. Чтобы перейти к следующему этапу, трассе в Чикаго, необходимо в соревновании занять место не ниже четвертого. В этом случае

вас допускают до новой арены. Перед тем, как начать гонку на ней, обязательно выберите **PRACTICE**, чтобы изучить маршрут.

Одиночная гонка — это уже реальная борьба за секунды. Кроме того, вы постоянно рискуете погибнуть под огнем ваших соперников. С другой стороны, и вам предоставляется право расчищать себе дорогу при помощи оружия. После того, как вы решили выступить в одиночном заезде, вам предстоит выбрать средство передвижения в меню **SELECT A VEHICLE**, а затем установить на борт корабля необходимое оборудование, в зависимости от вашего желания и финансовых возможностей. (Об этом мы поговорим чуть ниже.)

**CHAMPIONSHIP** — выбрав эту опцию, вы начнете увлекательное приключение из десяти гонок, проходящих поочередно на каждом из треков от «**ARIZONA**» до «**NEW YORK**».

## SELECT YOUR VEHICLE

После того, как вы определились с режимом гонки, вам необходимо подобрать себе транспортное средство и пилота, которым будете управлять на трассе. Выбор богат — кандидатов десять. Каждый владеет своим самолетом. Наведя курсор мыши на корабль, вы увидите, что кокпит открывается, приглашая заглянуть внутрь. Щелчком мыши вы попадаете в экран знакомства с пилотом, где:

**ACCEPT** — принять данного пилота в свою команду;

**CANCEL** — отменить выбор и вернуться в меню **SELECT YOUR VEHICLE**;

**VIEW** — подробнее рассмотреть самолет и получить информацию о выбираемом пилоте. Щелкнув курсором на портрет пилота, вы услышите его боевой клич.

Для того, чтобы перейти к дальнейшим манипуляциям, связанным с началом гонки, выберите **ACCEPT**.

Следующее меню позволит определить, на каком треке вы полетите в данной гонке.

## CHOOSE TRACK

В режиме одиночной гонки вы выбираете доступные вам треки из тех, которые были удачно пройдены до этого, или следующий по порядку.

В режиме чемпионата вы будете автоматически переведены через все гонки.

В режиме игры для нескольких игроков (**MULTIPLAYER MODE**) все треки постоянно свободны для доступа.





Перед гонкой вы оказываетесь в ангаре, где можно на имеющиеся у вас деньги докупить новое оборудование для летательного аппарата. Сначала вы имеете какие-то жалкие 750 долларов, на которые нельзя купить очень много. Но если их потратить с умом, можно усилить ваши позиции в борьбе за лидерство.

Если вы выбрали режим одиночной гонки — 750 долларов остается единственно возможной суммой, которой вы располагаете. У вас не будет доступа ко многим системам вооружения, турбоускорителям и другим полезным вещам, облегчающим гонку.

В чемпионате на старте у вас, опять же, только 750 долларов. Однако, по ходу гонок вы будете находить деньги на трассе и получать премиальные за первые шесть итоговых мест.

В результате, обладая приличной суммой, можно подобрать отличное оружие и много других полезных агрегатов.

## Оружейные отсеки

Каждый корабль, участвующий в соревнованиях «Slipstream», имеет два оружейных отсека, встроенных в правую и левую части корпуса (**LEFT ROD** и **RIGHT ROD**).

Если у вас только 750 долларов, загрузить оба отсека не удастся, так как цены на вооружение кусаются. Для выбора панели, на которую будет устанавливаться оружие, щелкните на **WEAPONS**, затем **LEFT** или **RIGHT ROD**. В результате окажитесь в меню выбора систем вооружения. Для того, чтобы определиться, какое оружие вам доступно, перемещайте курсор от одного к другому. При этом поверх изображений будет появляться сумма, которую необходимо заплатить, чтобы получить то или иное средство. Зеленый цвет информирует о том, что данное оружие вам по карману, красный — у вас недостаточно денег на его приобретение. Для установки щелкните на доступное по финансовым соображениям оружие, и оно займет место в соответствующем контейнере. Если денег хватит, проделайте ту же операцию и для второй системы.

Ваш корабль изначально уже загружен стандартным бластером, который очень эффективен против кораблей — дронов. Если использовать его умело против других слипстримеров, он будет хорошим средством, замедляющим движение противников (особенно при стрельбе с короткой дистанции). Повреждения, наносимые стандартным бластером, минимальны.

Предлагаем вашему вниманию список всего оружия, доступного при предстартовом оснащении корабля.

## WEAPONS

**BLASTER** — стандартный бластер, установленный на всех машинах. Причиняемые повреждения при одиночном нападении — 1%.

Замедляет движение корабля, в который производится выстрел. Его эффект удваивается при игре в режиме **HARD MODE**.

**DISRUPTER** — при попадании, корабль противника временно теряет управление. Причиняемые повреждения — 1% на двигатель и рули. Продолжительность действия — 5 секунд. Цена — 800 долларов.

**FRAG** — причиняет ущерб движению на 2% и управлению на 1,5. Продолжительность действия — постоянная. Цена — 500 долларов.

**SUPER FRAG** — более точен в наведении, чем **FRAG**. Повреждения — 4% на двигатель и 2,5 на управление. Продолжительность действия — постоянная. Цена — 750 долларов.

**SEEKER** — наносимые повреждения: 15% двигателю и 2% управлению. Действие — постоянное. Цена — 650 долларов.

**SUPER SEEKER** — более точно наводится, нежели обычный **SEEKER**. Наносит повреждения: двигателю — 25%, управлению — 4%. Действие — постоянное. Цена — 750 долларов.

**AMBLER** — на некоторое время блокирует двигатели. Наносит повреждения — по 1% на двигатель и управление. Действие — 10 секунд. Стоимость — 700 долларов.

**SCRAMBLER** — единственная самонаводящаяся ракета, которая эффективно ищет свои цели даже за поворотами трассы. Преследует противника самостоятельно до неминуемого попадания. Повреждения — 25% на двигатель и управление. Действие — постоянное в пределах видимости. Цена — 900 долларов.

**HYPER NEURO** — полностью нарушает управление корабля, в который произведен выстрел. Все движения обстрелянной цели становятся сверхчувствительными, не поддающимися устойчивому контролю. Двигатель и рули выводит из строя на 1%. Действие — 10 секунд. Цена — 500 долларов.

**SMOKER** — выбрасывает клубы дыма из хвостовой части вашего корабля. Особенно полезен, если использовать его в тоннелях. Действие — 10 секунд. Цена — 600 долларов.

**BOMBER** — атакует ускоряющиеся цели и причиняет повреждения 1% на двигатель и управление. Действие — 10 секунд. Цена — 650 долларов. Время перезарядки — 20 секунд.

**MINI MINES** — небольшая противосамолетная воздушная мина. Выброшенные, они повисают в воздухе на том месте, где вы их оставили. Повреждения — 10% на двигатель и управление. Действие — висит в воздухе 10 секунд. Цена — 500 долларов.

## TURBO

Когда вы начинаете гонку, в вашем распоряжении есть турбоускоритель минимальной мощности — **DELPHINE INJECTION**.



Чем сильнее установленный на корабле турбоускоритель, тем существеннее его эффект, когда вы прибавляете скорость в ходе гонки. Выбор **TURBO** производится аналогично установке оружия. Главное — наличие свободных денег.

**DELPHINE INJECTION** — увеличивает скорость на 10%. Время перезарядки — 15 секунд. Время действия — 15 секунд. Цена — 480 долларов.

**COROLIS DYNAMIC** — увеличивает скорость на 15%. Время перезарядки — 20 секунд. Время действия — 20 секунд. Цена — 720 долларов.

**DUAL DERWENT** — увеличивает скорость на 20%. Время перезарядки — 17 секунд. Время действия — 20 секунд. Цена — 960 долларов.

**CLERIC QUINN** — увеличивает скорость на 25%. Время перезарядки — 15 секунд. Время действия — 18 секунд. Цена — 1450 долларов.

**TECH TECH 301** — увеличивает скорость на 30%. Время перезарядки — 12 секунд. Время действия — 17 секунд. Цена — 2010 долларов.

Чем турбоускоритель дороже, тем он мощнее. Турбо применяется, когда вам нужно резко увеличить скорость, чтобы обойти своего соперника. Вы можете нести только один турбоускоритель, хотя на трассе его можно перезарядить при помощи ремонтных боксов, которые не только устраняют повреждения корабля, но и перезаряжают турбо. Если по какой-либо причине сделать это по ходу гонки нельзя, вам тяжело будет показать хороший результат.

## SYSTEMS

Система прицеливания играет важную роль в гонке. Когда вы начинаете полет, у вас есть только основная нацеливающая система **CPU**. Это лучше, чем ничего, но не более того. Чтобы заставить соперников почувствовать всю мощь ваших ракет, покупайте лучшую систему прицеливания, которую можете себе позволить. Все это оборудование может быть использовано в комплексе. Если вы одновременно имеете все три системы, успех вам почти обеспечен.

**CHARGER** — устройство, обеспечивающее перезарядку вашего бластера, что придаст ему большую скорострельность.

**TARGETTER** — система, увеличивающая поражающую мощьность при точном прицеливании. Значительно увеличивает вероятность попадания.

**LOADER** — оборудование, повышающее количество оружия, которое берется на борт. Это позволяет удвоить количество ракет и тому подобное...

Завершая покупку и установку любой системы, нажмите **EXIT**, находясь в ангаре.

После загрузки **WEAPONS**, **TURBO** и **SYSTEMS** используйте опцию **START RACE**, чтобы начать гонку.

## SAVED GAME

Это важнейшая опция основного меню, позволяющая вам, сохранив результат проходящих соревнований — чемпионата «Slipstream», воспроизвести его и продолжить с прерванного места. После окончания каждой гонки вам дается возможность записать ее результат на один из шести имеющихся слотов.

Выберите номер, введите имя и произведите запись. Впоследствии опцией **SAVED GAME** вы можете возобновить игру непосредственно перед началом следующей по порядку гонки.

## MULTIPLAYER

Есть несколько различных способов играть в «Slipstream». Данный режим позволяет вам использовать один или более компьютеров для игры друг с другом на одной машине или на двух, соединенных кабелем, сетью или модемом.

Для того, чтобы играть вдвоем, выберите сначала опцию **MULTIPLAYER**. Далее действуйте в зависимости от потребности.

Если игра будет проходить на одном компьютере, используйте режим **SPLIT SCREEN** (разделение экрана). Затем определите тип выбираемой игры:

**HEAD TO HEAD** — только вдвоем, друг против друга;

**SINGLE RACE** — обычные одиночные гонки, где помимо вас двоих будут участвовать еще восемь соперников.

При этом необходимо сначала в меню **CONTROLS** установить желаемое управление для двух игроков. Дальнейшие действия аналогичны применяемым в обычном режиме, с той лишь разницей, что выбор корабля и пилота, а затем и загрузка бортовых систем производятся по очереди каждым участником. Для этого у вас в наличии есть по 3000 долларов. В данном режиме вам будут доступны все десять треков.

При парной игре на одном компьютере экран монитора разделен на две части — верхнюю занимает игрок №1, нижнюю — игрок №2.

Если вы будете играть по модему, сети или кабелю, выберите соответствующий режим в меню **MULTIPLAYER**:

**SERIAL** — кабель;

**MODEM** — игра по модему;



**NETWORK** — связь по сети.

Установите требуемые настройки при помощи соответствующих меню, связывайте между собой два компьютера и начинайте гонки.

Здесь также все треки будут «открыты».

## ГОНКА

Вы установили режим гонки, выбрали пилота и корабль, запаслись в ангаре всем необходимым и теперь находитесь на треке в ожидании старта. Все, что теперь осталось, — мчаться по треку как можно быстрее и вести огонь по противникам.

На первом экране находится большое количество разнообразных приборов, дисплеев и датчиков, помогающих ориентироваться в ситуации и правильно управлять машиной.

**MAP DISPLAY** — режим электронной карты. Расположен в левом верхнем углу. На нем зеленым цветом отмечен ваш маршрут. Яркий черно-желтый крест — ваше месторасположение. Белый квадрат — место финиша и старта. Серые отметки — расположение девяти соперников.

**CURRENT SPEED** — индикатор скорости. Расположен в левом верхнем углу. Показывает величину скорости, с которой вы двигаетесь в настоящий момент (километры или мили в час).

**CURRENT LAP TIME** — дисплей времени, прошедшего с начала гонки. Расположен в правом верхнем углу.

**LAP NUMBER** — номер проходимого вами круга находится ниже индикатора **LAP TIME**.

**CURRENT RACE POSITION** — ваше место среди всех участников гонки — большая красная цифра справа.

**CROSS-HAIR** — перекрестье электронного прицела, расположенное в центре **HUD**. Прицел закреплен на панели и перемещается вместе с разворотами машины. Работает прицел полностью в автоматическом режиме.

Внизу, непосредственно на приборной доске, расположены пять основных датчиков. Слева направо:

**ENGINE DAMAGE** — прибор, контролирующий степень повреждения двигателей;

**WEAPON** — индикатор выбора оружия, готового к бою. Напомним, на борту может быть не больше трех систем вооружения — один бластер и два в дополнительных контейнерах;

**TURBO** — дисплей включения турбоускорителя;

**CONTROL DAMAGE** — индикатор повреждений, полученных системой управления вашего корабля.

В центре приборной панели расположено табло, позволяющее визуально контролировать тип выбранного к стрельбе оружия или готовность к применению турбоускорителя. Ниже находятся две горизонтальные шкалы: зеленая — энергия, необходимая для стрельбы из бластера, синяя — полнота заряда турбоускорителя.

Кнопкой управления, отвечающей за выбор оружия, вы можете привести в готовность не только системы вооружения, но и ускоритель. Когда на табло вместо оружия светится надпись **TURBO**, это означает, что вместо стрельбы вы готовы включить режим повышенной скорости (если, конечно, у вас есть для этого соответствующая энергия).

Постоянно следите за тем, чтобы ваш корабль был в наилучшем состоянии. Используйте для этого боксы перезарядки и ремонта, а также соответствующие призы, расположенные в разных местах трассы.

Свое оружие используйте крайне экономно, будучи твердо уверенными, что оно попадет в цель. Зеленый прицел служит в основном навигационным ориентиром. Для стрельбы оружие будет по-настоящему готово, только когда прицел окрасится в красный цвет. Это значит, что система наведения захватила и сопровождает противника. Особенно в этом случае эффективна стрельба ракетами. Однако автоматически наводится далеко не все оружие. Учитывайте это, готовя свою атаку.

## Предметы на трассе

В процессе гонки вы можете подобрать массу полезных предметов, которые помогут значительно увеличить мощь вашей машины не сходя с трассы.

**BOOST** — ускоритель. Знаки с этой надписью помогут вам постоянно увеличивать скорость движения. Они эквивалентны по своим качествам **TURBO**. Чем больше у вас в запасе энергии турбоускорителя, тем лучше будет работать **BOOST**.

**CASH** — значки с изображением доллара. Этот приз прибавит к вашему балансу очередные 50 «баксов». По окончании гонки они вам очень пригодятся в ангаре.

**REPAIR** — ремонт. Имеются два типа ремонтных бонусов. Первый (с изображением турбины) восстанавливает повреждения, полученные двигателем, второй (с изображением штурвала) улучшает выходящее из строя управление. Они помогут выжить на трассе и не тратить время на заезд в ремонтные боксы.

**TURBO** — добавляет вашему кораблю дополнительный турбоускоритель. Это бывает жизненно необходимо для того, чтобы получить лидерство, особенно на последнем круге трассы.



**DISRUPTER** — предмет, которого нужно избегать любой ценой. Представляет из себя круглый красный знак с четырьмя белыми стрелками. Если вы наскочили на него, управление кораблем на некоторое время будет совершенно нарушено. Прежде, чем вы успеете что-либо сделать, самолет уже успеет врезаться в ближайшую каменную скалу.

Помимо предметов, на трассах гонок находятся и другие, не менее полезные устройства и службы.

**RE-CHARGER PIT** — боксы ремонта и перезарядки. Следите за количеством повреждений, полученных вашим кораблем. Если неисправен двигатель, полет корабля существенно замедляется. Когда частично выходит из строя управление, ваш самолет значительно хуже слушается рулей. На каждом треке имеются пункты ремонта. Они легко обнаруживаются по сияющим синим и белым огням вокруг входов в те тоннели, где расположены. Используйте их, чтобы поддерживать корабль в наилучшем состоянии. Для ремонта и перезарядки достаточно просто проскочить бокс, расположенный в глубине нужного тоннеля.

**DRONE SHIPS** — на маршрутах в воздухе находятся некоторое количество кораблей — роботов, дронов. Они могут быть расстреляны. Успешные попадания принесут вам лишние очки бонуса. Не используйте для поражения дронов ракеты. Они не дадут призовых очков. Имейте в виду, что другие слипстримеры имеют весьма прочную привычку подбирать лучшие бонусы после того, как вы разрушите корабль — робот. Не забывайте, старайтесь опередить их.

Нажатием **ESC** в процессе гонки, можно войти в рабочее меню, где:

**CONTINUE RACE** — продолжить прерванное соревнование;

**CONFIGURATION** — меню настроек игры (аналогично опции основного меню, за исключением невозможности изменить выбранный в начале уровень сложности);

**QUIT RACE** — прервать гонку;

**EXIT TO DOS** — выйти в DOS.

По окончании очередной гонки чемпионата, программа предложит вам (**CONTINUE**) продолжить чемпионат, перейдя на следующий трек, или (**REPLAY**) просмотреть прошедший этап. Используя кнопки **F1**, **F2** и так далее, можно выбрать камеру, которая покажет вам все перипетии борьбы.

## Переключение видеокамер

По ходу самой гонки, повтора и демонстрационного режима, вы можете поменять ракурс, с которого будете смотреть на трассу или управлять вашим самолетом:

**F1** — вид из кабины пилота (основной режим);

**F2** — вид из машины сзади крупно (тоже достаточно удобный вариант);

**F3** — вид назад из хвостовой камеры;

**F4** — телевизионная камера, при помощи которой ведется репортаж;

**F5** — свободная камера, находящаяся вблизи самолета, не меняющая свое месторасположение;

**F6** — включение демонстрационной камеры заднего вида. При этом на основном экране появляется небольшой монитор, воспроизводящий картинку с хвостовой камеры;

**F7** — включение камеры, установленной на ваших системах вооружения.

В режиме игры двоих партнеров на одном компьютере используются следующие клавиши для второго игрока:

**F6** — вид из кабины пилота;

**F7** — вид сзади;

**F8** — включение вида назад;

**F9** — телевизионная камера.

**F10** — свободная камера.

Если вы используете режим **F2**, при повторном нажатии камера, которая ведет демонстрацию, останется на месте, показав, как будет удаляться ваш корабль.

При работе со свободной камерой **F5**, клавишами **INS**, **DEL**, **PGUP**, **PGDN** можно изменять ракурс, вращая камеру вокруг самолета.

Большинство режимов изменения вида являются просмотровыми, несмотря на то, что корабль управляем независимо от переключения камер.

Устойчиво перемещаться в пространстве возможно только из кокпита или в режиме «камера сзади».

В ходе чемпионата, после каждой гонки фавориты премируются итоговыми очками и денежным призом, идущим, впрочем, не на развлечения, а на очередное усовершенствование вашего летательного аппарата. Рассчитывать на определенные суммы могут только шесть лучших по итогам данного этапа гонщиков.

За первое место присуждается 10 очков и 650 долларов.

Далее по списку:

2-е место — 450 долларов и 6 очков;





3-е место — 350 долларов и 4 очка;

4-е место — 200 долларов и 3 очка;

5-е место — 100 долларов и 2 очка;

6-е место — 50 долларов и 1 очко.

Если в ходе борьбы ваш двигатель или система управления пришли в негодность (показатели достигли максимальных значений, а призы ремонта с трассы подняты не были, равно как без внимания остались и аварийные боксы), ваш корабль разобьется, и игра закончится.

## Треки

### 1. ARIZONA.

Большая часть трассы проложена вдоль красивого каньона над руслом реки. Есть несколько тоннелей, где находятся места для зрителей (старт и финиш), а также боксы ремонта.

### 2. CHICAGO.

Трек проложен в самом центре города и почти весь проходит в узком подземном тоннеле. На поверхность выскакиваете только для того, чтобы вновь проскочить в очередные ворота или заехать в ответвления для ремонта.

### 3. AMAZON.

Все путешествие проходит над руслом этой живописной реки. И только ремонтный бокс расположен особняком, в диких зарослях.

### 4. LONDON.

О славном городе напоминает разве что вид вокруг зрительских трибун на финише. В остальном этот трек, за исключением пары наземных коротких участков, представляет собой огромный узкий петляющий во все стороны (в том числе вверх и вниз) коридор.

### 5. NORWAY.

В Норвегии, как и полагается северной стране, холодно, снег. Трасса вдоль каньона над рекой, и никаких тоннелей, кроме необходимого для ремонтных боксов. Все честно и открыто.

### 6. EGYPT.

Бесконечные лабиринты, от пирамиды к пирамиде. На стенах много интересного, но любоваться некогда, так как тоннели узкие, извилистые и начиненные, вдобавок, предательски захлопывающимися воротами.

### 7. FRANCE.

Отвратительная, абсолютно непригодная ни для каких гонок корявая и узкая штольня, в которой не то, что летать, пешком

нормально идти невозможно. А никакой Франции нет и в помине. Зато запросто можно заблудиться насовсем.

## 8. HAWAII.

Что мы знаем о Гавайях, кроме того, что живут там «коренные гавайцы»? Так вот, ничего нового в наши географические познания «Slipstream» не прибавит. Так, несколько палм да кусочек пляжа на старте. А в остальном — подземный и подводный (в прозрачной трубе) извилистый коридор.

А после забойной Франции хотелось чего-то легкого, воздушного...

## 9. TOKYO.

Комбинация подземных тоннелей с закрывающимися воротами и участков, проложенных по сияющим огнями ночным улицам города-гиганта.

## 10. NEW YORK.

Прозрачный тоннель под Гудзоном. Статуя Свободы и заходящее за небоскребы солнце. Очень красиво. Достойный финиш «Slipstream».

О десяти участниках гонок можно говорить довольно долго. Но это, в общем, не очень принципиально для общего понимания игры. К тому же, отношения между ними, а также их связь с двумя ведущими телевизионного шоу «Slipstream» крайне запутанны и противоречивы. Что касается профессиональных качеств каждого из участников, в этом вы сможете разобраться и сами (и по фотографиям, и по результатам завершившихся этапов).

Последнее, о чем необходимо упомянуть. Если в полете вы натолкнулись на препятствие, отпустите кнопку **ACCELERATE**. Программа и система антигравитации довольно быстро выведут вас снова на правильный путь.

А вот если в этой ситуации вы будете продолжать энергично газовать, то надолго застрянете в каком-нибудь совсем не предназначенном для этого углу.

И хорошей антигравитации вам под килем!

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Slipstream 5000

Год: 1995

Фирма: Gremlin Interactive

Размер на CD: 159 Mb

Игроков: 1, 2 и сеть, модем, кабель

Управление: клавиатура, джойстик, мышь

# STRATEGO

Продукция известнейшей фирмы «Accolade» давно любима и почитаема многими геймерами. Правда, в последнее время в ее адрес раздаются упреки, мол, слишком большой крен «акколайдовцы» сделали в сторону производства спортивных симуляторов. Но думается, это не совсем заслуженный упрек. Спектр произведенной фирмой продукции за все время ее существования был настолько широк и многогранен, а качество настолько высоко и безупречно, что курс, проводимый фирмой на данном этапе своей деятельности, видимо, оправдан и не должен вызывать никаких сомнений. А скептикам советуем ознакомиться с послужным списком «Accolade», который более чем впечатляющ и «всеяден» в плане игровых жанров.

Программа, о которой пойдет речь ниже, является ярким подтверждением вышесказанного и входит в золотой фонд фирмы «Accolade». Она была создана в далеком уже 1990 г., но не потеряла за прошедшее время ни внешней привлекательности, ни оригинальности исполнения. Игра носит название «Stratego», и оно в данном случае полностью говорит само за себя. Конечно, это не суперсложный стратегический опус, которых в последнее время появилось достаточно много. Доступность — вот главный козырь «Stratego», и именно в этом состоит ее прелесть. В нее могут играть как дети, так и взрослые, благо интерфейс и правила достаточно просты и удобны. Но как знать, может, тот, кто достигнет высот в «Stratego», надолго увлечется стратегическим жанром в компьютерных играх.

Итак, перед вами на экране монитора поле боя. Оно изображено в виде карты-квадрата, поделенной на клетки. Размер квадрата — десять на десять клеток. Справа на экране вы увидите сорок иконок с изображенными на них молодцами времен войны 1812 г., техническими средствами и знаменем. Это ваша армия. Помимо художественного изображения воинов, почти всему личному составу присвоены соответствующие звания, обозначенные арабскими цифрами в углу иконок.

Приведем полный перечень вашей доблестной армии, боевой техники и атрибутов:

- S** — тайный агент (**SPY**) — одна боевая единица;
- 1** — маршал (**MARSHAL**) — одна боевая единица;
- 2** — генерал (**GENERAL**) — одна боевая единица;
- 3** — полковник (**COLONEL**) — две боевые единицы;
- 4** — майор (**MAJOR**) — три боевые единицы;
- 5** — капитан (**CAPTAIN**) — четыре боевые единицы;

- 6 — лейтенант (**LIEUTENANT**) — четыре боевые единицы;  
7 — сержант (**SERGEANT**) — четыре боевые единицы;  
8 — сапер (**MINER**) — пять боевых единиц;  
9 — разведчик (**SCOUT**) — восемь боевых единиц;  
бомба (**BOMB**) — шесть штук;  
флаг (**FLAG**) — один.

Теперь ваша задача грамотно занять позицию для успешного ведения боевых действий. Но одна часть игрового поля уже занята иконками другого цвета, перевернутыми лицом вниз. Это вражеская армия, с которой вам предстоит сразиться, не зная, как вы уже поняли, ее точной дислокации на местности.

В качестве лирического отступления скажем, что «Stratego» имеет некоторые общие черты с тремя древними как мир играми. Шашки, шахматы и карточная игра, которую знает каждый ребенок, именуемая в народе «пьяница».

Как же расставить свои иконки на игровом поле? Да как угодно, занимая первые четыре линии клеток. Все зависит от тактики, которую вы избрали для битвы.

Главная задача игры — захватить флаг противника и, соответственно, уберечь свой. Закончив расстановку собственной живой силы и техники, переходите к ведению боевых действий. Передвигая поочередно с противником по одной иконке (нельзя передвигать только флаг и бомбы) и обходя естественные преграды, вы углубляетесь в боевые построения противника.

Как вы уже, наверное, догадались, в игре старший чин бьет более младший, а может, забирает в плен (игра не отличается кровожадностью). Но на расставленных бомбах подрываются все чины кроме, естественно, саперов. Поэтому, роль их крайне важна. Тем более, флаг, как правило, окружен бомбами и прорваться к нему могут только они. Также трудно переоценить значение разведчиков, хотя и выступают они в роли пушечного мяса. Их главная задача — попытаться любой ценой «засветить» позиционные построения противника. Они — единственные, кто может передвигаться на неограниченное число клеток в то время, как другие — только на одну, правда, направление движения (вертикальное и горизонтальное) одинаково для всех. Самой же одиозной и достаточно странной фигурой является тайный агент, единственный штатский человек в вашей армии. Он абсолютно беззащитен, его может уничтожить любой из чинов армии противника. Но только он может расправиться с маршалом — главнокомандующим вражеской стороны. Да и то только в том случае, если первым нападет на него.

В правой верхней части экрана расположено игровое табло, которое поможет вам следить за ходом сражения. На нем



отображаются все текущие события: какой чин совершает ход и какой он по счету, количество воинов, продолжающих участвовать в сражении как с одной, так и с другой стороны и так далее. В свободную часть игрового экрана попадают иконки бойцов, выбывших из сражения.

Управление в игре производится с клавиатуры или мышью. На клавиатуре задействованы следующие кнопки:

**курсоры** — движение по игровому экрану;

**ENTER** — подтверждение команд;

**SPACE** — вызов основного меню;

**ESC** — выход в DOS.

При управлении в игре мышью, с нажатием левой клавиши вы осуществляете все манипуляции во время самой игры, а правая клавиша служит для вызова основного меню, и сделать это можно в любой момент.

Теперь рассмотрим основное меню. Оно содержит пять пунктов.

**DONE** — выход из основного меню в игру.

**FILE** — программный пункт основного меню, состоящий из следующих опций:

— **NEW GAME** — начало новой игры;

— **USE SETUP** — содержит тринадцать стандартных вариантов расстановки войск перед началом битвы:

**CYCLONE DEFENSE** — оборона «Циклон»;

**TEMPEST DEFENSE** — оборона «Буря»;

**TRIPLE THREAT** — тройная угроза;

**SCOUT'S GAMBIT** — гамбит разведчиков;

**ON GUARD!** — настороже!

**SHORELINE BLUFF** — резкая опорная линия;

**CORNER FORTRESS** — угловая крепость;

**SHIELD DEFENSE** — защитное укрепление;

**CORNER BLITZ** — припереть к стене;

**WHEEL OF DANGER** — угрожать фланговой атакой;

**BLITZKRIEG!** — внезапное нападение;

**EARLY WARNING** — заблаговременное предостережение;

**MAN THE BARRICADES** — живой заслон.

Нажатием на **FLIP**, вы можете получить ту же расстановку, но в зеркальном отображении. Здесь же будут находиться ваши

варианты размещения иконок на игровом поле, которые можно записать в следующей опции:

- **SAVE SETUP** — запись расстановки войск.
- **OPEN GAME** — восстановление ранее сохраненной игры.
- **SAVE GAME** — сохранение текущего состояния в одном из шести слотов.

**GAME** — игровой пункт, содержащий следующие опции:

- **SINGLE GAME** — одно сражение;
- **CAMPAIGN** — многоступенчатый вариант игры (серия сражений);
- **STANDARD RULES** — обычные варианты усложнения игры, действующие в любых режимах (**ON** — включено, **OFF** — выключено, здесь и далее):

**SCOUT ATTACK** — разведчики имеют право атаковать противника с первого хода;

**DEFENDER MOVES** — победитель схватки передвигается на клетку поверженного врага, но только в том случае, если побежденный атаковал первым;

— **TOURNAMENT RULES** — нестандартные варианты усложнения правил игры, действующие только в режиме **SINGLE GAME**:

**AGRESSOR ADVANTAGE** — при поединке двух равных чинов побеждает тот, кто напал первым, тогда как в нормальном варианте поле боя покидают оба;

**SILENT DEFENSE** — атакующая сторона при любом исходе схватки не получает возможности узнать ранг соперника, с которым она происходила, то есть, иконка не переворачивается. При обычном режиме игры в любом случае известно с кем произошло выяснение отношений;

**RESCUE** — режим, аналогичный правилу проходной пешки в шахматах. Прорвавшись на последнюю линию клеток в стане врага, дается право вернуть одного из своих захваченных воинов в расположение собственной армии;

- **UNDO MOVE** — отменить последний сделанный ход;
- **INSTANT REPLAY** — повторный показ предыдущего игрового момента.

**OPTIONS** — технический пункт основного меню, позволяющий изменять следующие установки в игре:

- **SOUND** — включение/отключение звукового сопровождения;
- **DRAG PIECES** — включение/отключение режима двойного подтверждения команд в игре;



- **BOARD** — три варианта выбора игрового поля:
    - ORIGINAL** — изначально установленное;
    - MODERN** — в стиле модерн;
    - CLASSIC** — строгое, без излишеств;
  - **PIECES** — три варианта выбора внешнего вида иконок:
    - ORIGINAL** — изначально установленные;
    - STONE** — выполненные из камня;
    - WOOD** — выполненные из дерева;
  - **EXCHANGE PIECES** — смена игровых цветов с соперником;
  - **COMPUTER LEVEL** — уровень силы противодействия со стороны компьютера. Предлагается на выбор пять вариантов по нарастающей: **SERGEANT, MAJOR, COLONEL, GENERAL, MARSHAL**;
  - **SORT BY CAPTURE** — включение/отключение режима сортировки иконок поверженных воинов по принадлежности к армиям.
- EXIT** — выход в DOS.

Вот и все. Остается только пожелать, чтобы лавры Суворова и Кутузова стали для вас достаточным стимулом для достижения крупных полководческих побед. Немного удачи, умения, дара предвидения — и у вас тоже есть шанс стать генералиссимусом. Не забывайте великих слов Александра Васильевича: «Тяжело в учении, легко в бою»!

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Stratego  
Год: 1990  
Фирма: Accolade  
Размер архива: 0,3 Mb  
Размер на диске: 0,7 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, мышь

# SUMMER CHALLENGE

В 1992 г. фирма «Accolade» выпустила «олимпийскую» программу, включающую в себя соревнования по восьми летним видам спорта «Summer Challenge». Попытки сделать подобную игру предпринимались и раньше, но предыдущие «наборы» не пользовались большой популярностью из-за недостаточно качественной графики, неудобного управления и непродуманного обрывочного сюжета. Разработчики новой игры учли ошибки своих предшественников и создали продукт, лучший абсолютно во всех отношениях. Задача несколько облегчалась тем, что программисты «Accolade» имели уже на своей «совести» очень удачный набор зимних видов спорта «The Games: Winter Challenge». Так что успех «Summer Challenge» случайным назвать никак нельзя.

Итак, обратимся непосредственно к программе.

После загрузки и просмотра красочных динамичных заставок, вы попадете в основное меню.

**TRAIN** — тренировка в любом из восьми предложенных видов спорта.

**TOURNAMENT** — создание и проведение чемпионата по всем видам спорта (последовательно).

**SETUP** — основные игровые настройки.

**EXIT** — выход в DOS.

Теперь о функциях меню подробно.

## SETUP

**DETAIL** — уровень детализации в зависимости от быстродействия компьютера: **LOW, MEDIUM, HIGH**;

**MUSIC** — выбор звуковой карты для музыкального сопровождения.

**SOUND** — выбор звуковой карты для спецэффектов.

**ADJUST JOYSTICK** — управление с джойстика (калибровка).

**HARD DISK INSTALLATION** — реинсталляция на любой другой диск.

В левом нижнем углу экрана в режиме **SETUP** выдается тест по количеству свободной памяти компьютера. Табло **NOTES** предназначено для текстовой информации при установке выбираемых параметров.

**OK** — подтвердить установки и вернуться в основное меню.





## TRAIN

Здесь можно выбрать тренировочное соревнование по любому из восьми видов спорта:

**ARCHERY** — стрельба из лука;

**EQUESTRIAN** — конные скачки на 800 метров с барьерами;

**KAYAK** — гребля;

**HURDLES** — бег на 400 метров с барьерами;

**POLE VAULT** — прыжки с шестом;

**HIGH JUMP** — прыжки в высоту;

**JAVELIN** — метание копья;

**CYCLING** — велосипедная гонка.

Выбрав пиктограмму с интересующим вас соревнованием и подтвердив **TRAIN**, вы попадаете в меню тренировки, где:

**GO** — начать выполнение задания;

**INSTANT REPLAY** — посмотреть «видеоповтор» тренировочного упражнения;

**LOAD REPLAY** — загрузить повтор, записанный ранее;

**SAVE REPLAY** — записать только что выполненную попытку;

**EVENT SELECTION** — возврат в меню выбора вида спорта.

После каждой попытки в меню **TRAINING SUMMARY** фиксируется ее порядковый номер и показанный результат. Если вы удачно выполнили задание и хотите его записать для дальнейшего просмотра, выберите **SAVE REPLAY**. Затем, в меню записи, после вопроса программы **SAVE REPLAY FILE UNDER WHAT NAME?** присвойте записи имя (набор с клавиатуры не более восьми знаков в строке **FILE NAME**). Далее: **SAVE** — запись, **CANCEL** — отмена записи.

Для просмотра фрагмента в дальнейшем, выберите опцию **LOAD REPLAY**, установите курсор на требуемом файле и запустите режим **OPEN**. Название файла при этом должно находиться внизу экрана в строке **FILE NAME**.

Просмотр попытки в записи осуществляется с помощью меню **REPLAY**, расположенном в левом нижнем углу. Возможны четыре режима:

- прямое воспроизведение;
- убыстренное прямое;
- обратное воспроизведение;
- убыстренное обратное.

Прямой и обратный режим запускаются клавишами управления курсора влево/вправо. Для того, чтобы отсмотреть эпизод, кнопка должна удерживаться в нажатом положении. Убыстренное воспроизведение требует нажатия помимо курсоров кнопки **ENTER** (на джойстике — **A**).

Об особенностях управления и некоторых практических моментах по каждому виду спорта мы подробно расскажем ниже.

## TOURNAMENT

Проведение чемпионата по всем восьми видам спорта.

Это основной игровой режим, выбрав который вы получите доступ в меню турнира.

### NEW TOURNAMENT.

Для того, чтобы начать чемпионат, необходимо сначала в режиме **NAME OF NEW TOURNAMENT** присвоить турниру свое имя. Набор осуществляется с клавиатуры в строке **FILENAME. SAVE** — произвести запись.

### SELECT COMPETITORS.

Выбор участников чемпионата. Всего в турнире принимает участие десять спортсменов. Количество «компьютерных» участников зависит от того, сколько в чемпионате будет игроков. Если вы введете, допустим, пять играющих, остальные пять будут управляться компьютером. Таким образом, «Summer Challenge» предоставляет довольно редкую возможность — посоревноваться сразу десяти реальным игрокам. Сколько бы их в конечном счете ни было, в каждом виде программы они выступают по очереди, а завершится этап компьютерными оппонентами с показом итоговой таблицы.

— **ADD** — ввести игрока, за которого вы будете выступать, в состав участников чемпионата. Здесь можно набрать его фамилию в графе **NAME**, выбрать страну в режиме **FLAG** и портрет в разделе **PICTURES**.

**OK** — подтверждение выбора, слева на табло появится созданный вами персонаж. (Как мы уже отметили выше, ввести можно несколько человек, до десяти включительно. Все они будут управляться в этом случае вручную, по очереди.)

— **REMOVE** — если вы погорячились и создали кого-то лишнего, используя эту опцию, его можно быстро и безболезненно вывести из списка, предварительно отметив нужного желтым курсором.

— **SELECT OPPONENTS** — выбор компьютерных соперников. Количество зависит от того, сколько в списке осталось свободных мест до десяти. В этом режиме вы можете:



**1. SKILL** — установить уровень мастерства противников (**AMATEUR** — спортсмен-любитель, **PROFESSIONAL** — профессионал, **WORLD CLOSS** — мастер мирового класса);

**2. ADD MORE PLAYERS** — ввести игроков для «ручного» управления дополнительно к тем, кто уже был выбран ранее;

**3. OPENING CEREMONIES** — провести красочную церемонию открытия чемпионата и загрузить турнир с начала.

### **SWITCH TOURNAMENTS.**

Выбрать нужный вам чемпионат — для продолжения. Программа дает возможность проводить параллельно друг другу неограниченное количество турниров. Для того, чтобы загрузить требуемый, выберите файл с его названием из списка **SWITCH TOURNAMENTS** и запустите **LOAD**. Программа вернет вас в то состояние, на котором данный чемпионат был прерван. Запись происходит в автоматическом режиме после завершения борьбы в очередном виде спорта и награждения победителей.

### **STANDINGS.**

Список участников, с указанием страны, за которую выступает каждый, фамилии спортсменов, количество набранных очков в общем зачете по результатам выступления в каждом виде программы, перечень медалей, полученных за победу или второе и третье место в тех или иных состязаниях.

Решающим для определения победителя по итогам всего турнира является общее количество очков, присуждаемых в любом виде соревнований за первое (3), второе (2) и третье (1) места. На старте сезона все равны. **POINTS** — 0. В дальнейшем в свободной таблице будет заполняться графа **DIFF** — разность в очках между лидером и всеми остальными участниками.

### **MAIN MENU.**

Опция возврата в основное меню.

Для того, чтобы начать чемпионат, выберите любой из восьми видов спорта и, подтвердив **COMPETE**, начинайте состязание. В дальнейшем, для того, чтобы продолжить борьбу, любой следующий вид также выбирается произвольно, в зависимости только от вашего желания.

Каждый из восьми видов программы имеет свои особенности управления и достаточно тонкостей, существенно отличающих их один от другого. Рассмотрим все виды по порядку, но сначала несколько слов об игровых меню в ходе турнира.

По сравнению с тренировочным, в чемпионате игровое меню в основном сохраняется в прежнем виде, меняют название только две функции:

— **NEXT COMPETITOR** — выступление следующего конкурента из тех, кто находится под «ручным» управлением. Это начало вашей попытки;

— **TOURNAMENT MENU** — возврат в основное меню турнира.

Что касается манипуляций с записью отдельных попыток на «видео», загрузкой и последующим просмотром — все остается неизменным, как и в режиме **TRAIN** (см. выше).

## ARCHERY (Стрельба из лука)

Вам даются четыре попытки по три выстрела в каждой. В зачет идет не лучшее выступление, а общая сумма всех двенадцати выстрелов. Таким образом, максимально возможное количество набираемых очков — 120. Рекорд турниров — 109. Набрать 110—113 очков вполне реально. Но помимо точной стрельбы, необходимо следить и за показаниями секундомера внизу справа. На каждую из четырех попыток (на три выстрела) дается по 30 секунд. Так что прицеливаться до бесконечности нельзя. Более того, выстрел, произведенный по истечении положенного времени, в зачет вообще не идет. Через 20 секунд после начала попытки программа предупредит вас о том, что время подходит к концу, звуковым сигналом и желтым фонарем. Желательно, чтобы к этому моменту у вас остался один выстрел, так как на перезарядку лука и прицеливание уходит несколько секунд.

Слева вы можете увидеть показатели по каждой попытке и выстрелу. **TOT** — суммарный счет попытки, справа внизу: **SCORE** — общий счет после очередного выстрела.

Управление осуществляется следующим образом: **ENTER** — нажатием зарядить лук и, удерживая кнопку, курсорами совместить прицел с центром мишени. Выстрел — отпустить **ENTER**. Сложность заключается в том, что перекрестье прицела дергается, и в тот момент, когда вам кажется, что выстрел будет в десятку, «рука» дрогнет, и стрела улетит далеко в сторону.

Тем не менее, этот вид программы — один из наиболее доступных. Постарайтесь в чемпионате занять в нем обязательно первое место.

При управлении с джойстика функции **ENTER** выполняет кнопка **A**. Перемещение прицела по мишени — отклонения рукоятки.

## EQUESTRIAN (Конный спорт. Скачки с препятствиями)

Это испытание лошади и всадника на протяжении 800-метровой трассы, перекрытой дощатыми барьерами и каменными стенами.

Задание очень сложное. Маршрут извилистый и трудный. Для того, чтобы развить хорошую скорость (так как ваша задача —



пройти дистанцию за минимально возможное время), необходимо удерживать нажатой клавишу управления курсором **UP**. При этом важно, чтобы лошадь оставалась на середине дорожки (кнопки **LEFT/RIGHT**) и к препятствию, самому тяжелому элементу дистанции (а их на маршруте почти два десятка), подходила обязательно строго по центру. Только в этом случае возможен удачный прыжок (клавиша **SPACE**). Самое важное — научиться правильно оценивать дистанцию между лошадью и барьером. Прыжок раньше времени приводит к тому, что лошадь остановится, а всадник упадет. Позже — ваша парочка зацепится за барьер, и оба окажутся на газоне. Исход в обоих случаях один — выбывание из дальнейшей борьбы и ноль очков в общем зачете.

Слева находится карта, на которой проложен маршрут, указаны все барьеры и ваше месторасположение в пути.

При управлении с джойстика функцию **SPACE** выполняет кнопка **B**. Справа внизу находятся два дисплея: **TIME** — время в пути, **SPEED** — текущая скорость.

Слагаемых успеха два — максимальная скорость и своевременный прыжок.

## КАУАК (Гребля на каяках)

Эти лодки были созданы в свое время северо-американскими индейцами. В соревновании спортсмен должен преодолеть извилистый и опасный маршрут за максимально короткое время.

Задание не простое. Помимо того, что река петляет из стороны в сторону, сами ворота (а их на маршруте двадцать пять) расположены таким образом, что, пройдя через одни, очень непросто на большой скорости попасть в другие. Более того, некоторые ворота находятся у самого берега, столкновение с которым приводит к переворачиванию лодки и к концу борьбы. Управление осуществляется клавишами курсора, где **UP** — увеличение скорости (спортсмен начинает более энергично работать веслами). Особенно этим не увлекайтесь. Лучше чаще притормаживайте, так как непопадание в створ ворот, сопровождаемое репликой: **MISSED GATE!** приведет к тому, что после окончания гонки к вашему итоговому времени прибавят по 20 секунд за каждую ошибку, что сведет на нет все ваши усилия по набору максимальной скорости. По пять штрафных секунд начисляется в том случае, когда ворота пройдены, но сбита одна из штанг.

Слева находится карта с расположенным на ней маршрутом, воротами и вашей лодкой, находящейся в пути.

**GATES HIT** — количество ворот, пройденных не совсем чисто.

**MISSED** — количество ошибок, непопаданий в створ.

Справа внизу — секундомер, на котором отражается время, **TIME**, которое вы находитесь на маршруте.

**SPEED** — скорость в текущий момент.

Остерегайтесь берега. Столкновение с ним неминуемо приведет к падению. И следите за скоростью. Она должна быть высокой, но в разумных пределах, чтобы не проскочить мимо цели.

## HURDLES (Бег с барьерами)

Бег с барьерами на 400 метров — тяжелое испытание. Кроме скорости, очень важную роль играет ритм, потому что ошибка на одном барьере может привести к проблемам на следующем.

Вы пробегаете один круг по беговой дорожке стадиона, преодолевая на пути десять барьеров. Если один из них сбит, но вы остались на ногах, забег продолжается. Первое же падение выводит вас из борьбы.

Управление осуществляется клавишами **ENTER** — ритм бега (старайтесь нажимать достаточно быстро и, главное, равномерно) — и **SPACE (BACK SPACE)** — прыжок через препятствие. Здесь возникает также проблема своевременности прыжкового толчка. Оттолкнуться нужно в строго определенный момент, не раньше и не позже. Ошибка повлечет за собой падение. Курсоры влево/вправо в этом виде соревнований не задействованы.

В левой части экрана — схема стадиона, расположение барьеров и ваше местоположение на дорожке.

Справа внизу: **TIME** — время с начала старта, **SPEED** — скорость бега в настоящий момент.

Обращайте внимание на правильность начала забега. Преждевременное движение (до выстрела стартового пистолета) означает фальстарт и сопровождается надписью на экране: **FALSE START!** Два фальстарта — и вы выбываете из дальнейшей борьбы.

При управлении с джойстика, кнопка **A** — бег, **B** — прыжок.

## POLE VAULT (Прыжок с шестом)

Быстрая скорость разбега жизненно необходима для более высокого прыжка. Шесты, которые когда-то делались из дерева, теперь производятся из пластика. Они упруги, эластичны и позволяют (при правильном использовании) показать хороший результат.

Перед прыжком клавишами курсора **UP/DOWN** установите планку на нужную вам высоту.

**HEIGHT** — высота.

**ATTEMPT** — порядковый номер выполняемой попытки.

**PREVIOUS** — последний выполненный результат.



Техника прыжка с шестом — одна из самых сложных в игре. Она требует безукоризненной синхронности манипулирования кнопками.

Разбег осуществляется клавишей **ENTER**. Нажатие нужно проводить максимально быстро и равномерно, без рывков. (Помните, хорошая скорость является одним из основных составляемых высокого прыжка.) Недобежав до планки приличное расстояние, кнопкой **BACK SPACE** (нажав и продолжая удерживать) установите шест. Бег при этом продолжается в прежнем ритме. Для прыжка используйте курсор **DOWN**. Преодолеть даже самую небольшую высоту можно, только вовремя установив шест и правильно, в нужный момент, оттолкнувшись вверх. Подобрать необходимую дистанцию и ритм движений можно только экспериментальным путем.

Выиграть этот вид соревнований у компьютерных соперников очень трудно, высота 5 м 25 см для них — сущий пустяк, а вам над ней придется изрядно попотеть. В чемпионате на преодоление выбранной высоты дается три попытки, четвертой у вас не будет...

На табло справа: **HEIGHT** — установленная высота, **SPEED** — скорость разбега. Удачная попытка завершается поднятием планки на 5 сантиметров.

При управлении джойстиком, **A** — разбег, **B** — поставить шест, отклонение рукоятки на себя — прыжок.

## HIGH JUMP (Прыжок в высоту)

Метод **FOSBURY FLOP** стал популярен в шестидесятые годы. Спортсмен разбегається, а затем прыгает над планкой спиной вперед. Многие в технике прыжка в высоту в этой игре совпадают с прыжком с шестом. Многие, но не все. Первостепенное значение приобретает опять же быстрый разбег (**ENTER**). Спортсмен приближается к планке сбоку для того, чтобы была возможность прыгнуть спиной вперед. Толчок (кнопка **SPACE** или **BACK SPACE**) осуществляется в непосредственной близости от планки, а мгновение спустя кнопкой **DOWN** вы переносите тело через планку. Все элементы должны быть исполнены быстро, в едином ритме и на одном дыхании. Перед прыжком курсорами **UP/DOWN** установите желаемую высоту и только после этого начинайте выполнять первый прыжок.

На табло слева:

**HEIGHT** — выбранная высота;

**ATTEMPT** — номер выполняемой попытки;

**PREVIOUS** — последняя взятая высота.

После каждого удачного прыжка планка автоматически поднимается на 5 сантиметров.

Три неудачных попытки — и борьба в этом виде соревнований для вас заканчивается.

Высота, которая может принести вам медали: 2 м 10 см — 2 м 20 см.

Внизу справа табло, где: **HEIGHT** — высота в данной попытке; **SPEED** — скорость перед прыжком.

## JAVELIN (Метание копья)

Успех в этом виде многоборья зависит только от двух факторов — скорости бега и угла броска копья. Для разбега используйте **ENTER**. Чем чаще нажатия — тем выше темп и, собственно, скорость. На табло в правом нижнем углу вы увидите данные в км/час. Цифра менее тридцати свидетельствует о том, что бросок однозначно будет неудачным. Оптимальная скорость — 35 км/час и выше.

Второй необходимый компонент — выброс копья под нужным углом. Диаграмма показана слева на дисплее **ANGLE**. Бросок осуществляется кнопкой **BACK SPACE**. Начальная фаза — нажатие клавиши. Затем, удерживая ее, дождитесь на шкале отметки в 45—55 градусов и отпускайте кнопку. Если скорость при этом была удовлетворительной, ваша попытка принесет вам хороший результат — за 80 метров. Но и показателя в 90—95 метров добиться тоже не очень сложно. При разбеге особенно следите за длиной дорожки. Не заступите за контрольную черту. Помните, что с момента замаха спортсмен делает еще три шага, а дорожки может уже и не хватить. Звучит команда судьи: **FOOT FAULT!** И попытка не засчитывается.

На табло под диаграммой угла броска содержится следующая информация: **THROW** — порядковый номер броска; **PREVIOUS** — предыдущий результат.

Справа на дисплее **DISTANCE** — дальность броска в последней попытке.

Учитывая относительную простоту управления, в турнире обязательно постарайтесь занять наивысшее место, но не забудьте — в запасе у вас всего три попытки.

Управление с джойстика: **A** — разбег, **B** — бросок.

## CYCLING (Велосипедный спорт)

Это вид состязания, требующий не только хорошей скорости, но и отменной выносливости. Гонщик должен сделать на треке четыре круга, и выдержать гонку на столь длинной дистанции в быстром темпе удастся далеко не всем. К тому же вполне вероятна возможность падения, которое сразу же выводит вас из борьбы.





Начало гонки — после выстрела стартового пистолета. Вращение педалей осуществляется кнопкой **ENTER**. Чем чаще вы ее нажимаете, тем выше будет скорость. Месторасположение гонщика на треке регулируется клавишами **LEFT/RIGHT**. Любое столкновение с внешним ограждением, так же как и выезд на зеленый газон, заканчивается падением и концом заезда. Оптимальный маршрут на треке — вдоль продольной красной линии. Дистанция в данном случае будет минимальной. Для того, чтобы преуспеть в этом виде, необходимо поддерживать скорость не менее 45—50 км/час. А всю дистанцию хорошо бы пройти примерно за 50—55 секунд.

Управление с джойстика: кнопка **A** — вращение педалей. Для тех, кому надо обязательно победить в этом виде программы — быстрое попеременное нажатие **ENTER** и **A** на джойстике, позволит разогнать велосипед до 80 км/час и победить всех конкурентов с разрывом в 15—20 секунд. Правда, технически это можно сделать только при помощи партнера, который будет управлять направлением движения. Но чего не сделаешь ради друга и победы...

В игре используется пара «горячих» кнопок:

**F1** — изменение уровня детализации непосредственно в ходе соревнования;

**SCROLL LOCK** — пауза. Выход — повторное нажатие.

А нам остается только пожелать вам занять место на пьедестале Почета и, желательно, в самом центре.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Summer Challenge

Год: 1992

Фирма: Accolade

Размер архива: 0,8 Mb

Размер на диске: 1,5 Mb

Игроков: 1—10

Управление: клавиатура, джойстик, мышь

# TANK COMMANDER

Нельзя сказать, чтобы создатели компьютерных игр особенно баловали любителей полязгать гусеницами, наматывая на них своих обреченных врагов, еще и расстреливая их при этом из всех видов бортового оружия. Это относительно невнимание разработчиков тем более обидно, что в нашей стране «танкистов» хоть отбавляй. С легкой руки, точнее, экрана, советского телевидения, по нескольку раз в год показывающего замечательный польский фильм «Четыре танкиста и собака», у нас каждый второй мальчишка мечтал в свое время хоть на день-два побыть настоящим Янеком, Густликом или, на самый крайний случай, хотя бы Шариком. Однако для большинства патриотические мечты так никогда и не стали реальностью. И тех, кому не посчастливилось два долгих армейских года просидеть в душной, пропахшей соляжкой, машинным маслом и пороховой гарью уроте танка, выручил компьютер.

Реальных танковых симуляторов было выпущено сравнительно немного. Еще меньше действительно запали в память. Игроки с приличным стажем помнят, наверняка, замечательный «Abrams», сделанный несколько лет назад. Много тревожных часов было проведено в башне той замечательной машины, то грузно переваливавшейся через барханы, то легко и стремительно мчавшейся по прямому, как стрелы, шоссе навстречу опасности и победе.

Из последних имитаторов особую и заслуженную славу снискал «Armored Fist» блестящей фирмы «Nova Logic». Правда, на наш взгляд, игра несколько перегружена деталями и изощренными тонкостями управления. Добавь авторы в нее хоть один только штрих, это стало бы почти неприличным.

Впрочем, в ближайших книгах мы об этой игре расскажем подробно, а в данной главе речь пойдет об абсолютно последнем и одном из наиболее мощных и удачных танковых симуляторов, программе «Tank Commander», выпущенной в 1995 г. фирмой «Big Red Software».

123000 фунтов веса, 120-мм пушка, 8-мм пулемет, огнемет и установка для стрельбы самонаводящимися ракетами — вы управляете боевым танком **CHALLENGER** невероятной силы и огневой мощи. Изучите информацию, получаемую со спутника, пошлите в район боевых действий разведывательный вертолет, а затем ваш танк или целое подразделение — в бой.

Уничтожайте вражеских солдат, также вертолеты и другую технику и днем, и ночью, на разных материках и в различных климатических условиях.

Основанный на реальных симуляторах, используемых для подготовки экипажей армиями всех стран мира, «Tank Commander» даст вам возможность сражаться в виртуальных мирах, на протяжении более сорока боевых миссий.

Используя новейшую телеметрию и реальные характеристики настоящих танков, «Т.С.» превосходит по реализму любой аналогичный симулятор, существовавший до него.

Здесь есть абсолютно все:

- достойная трехмерная графика, в том числе с видом непосредственно из танка с различных мест (от водителя до командира);

- прекрасные оцифрованные звуковые эффекты (как шумы боя, так и крики растекающихся под вашими гусеницами врагов);

- выбор управления между американской, русской, английской и немецкой армиями;

- вертолет **FLYBYS** для разведки поля боя;

- спутниковые системы управления армейской группой;

- вставные видеокамеры и изображение боевых командиров в действии;

- возможность играть с несколькими соперниками по сети или модему.

И это только малая часть того, чем порадовали нас авторы в этой игре.

После загрузки программы вы попадете в контрольный центр, с помощью которого можно осуществить громадное количество предыгровых настроек.

## TANK COMMANDER CONTROL CENTER GAMES

**ONE** — начало одиночной игры.

**NETWORK** — игра нескольких соперников по сети. Возможно одновременное участие четырех человек.

**MODEM** — соединение и дальнейшая совместная игра по модему.

**SERIAL** — для общей игры используется **NULL MODEM**.

Технология соединения **NETWORK**, **MODEM** и **SERIAL** проста и понятна, по крайней мере для тех, кто ранее с этим уже сталкивался.

На примере сетевого варианта опишем основной порядок действий:

- выбрать режим **NETWORK**;
- установить количество участников (от двух до четырех). **ABANDON** — вернуться в контрольный центр;
- выбрать один из предлагаемых районов боевых действий:
  - MASSACRE AR THE OASIS**;
  - HOT IN THE CITY**;
  - THE GRASSY KNOLL**;
  - DAHN YOU GOT HE AGAIN**;
  - THE HOOR THE HERRIER**;
  - YECTOR YENDETTAS IN RETRO CITY!**
  - TITANIC AHOY**;
- нажмите **GO**, программа загрузится, и на заставке вам останется подождать, пока к вам присоединятся соперники.

Режим совместной игры является одним из украшений программы, поэтому мы уделили его запуску так много внимания. Что касается цели и задач, которые необходимо решать в коллективной игре, об этом мы расскажем несколько позже.

## CONTROL PANEL

**LANGUAGE** — выбор языка, на котором программа будет общаться с вами. Вариантов четыре: английский, итальянский, немецкий и французский.

**KEYBOARD** — управление с использованием клавиатуры, где:

— **ACCEPT DEFAULT KEYS** — принять распределение клавиш по умолчанию;

— **REDEFINE KEYS** — переназначить кнопки по-своему (в принципе, это делать совершенно ни к чему — вариант, предложенный авторами, прост и доступен).

**SOUND** — на выбор четыре варианта звукового сопровождения, включая и полное отключение такового, с установкой всех технических параметров карт.

**CD** — указать диск, на котором работает ваш **CD-ROM**, и директорию игры на CD (если там есть и другие программы).

**DETAIL** — выставить уровень детализации — **LOW** и **HIGH**. Особо отметим, что игра достаточно прихотлива к аппаратной части компьютера. Вам понадобится быстрая, мощная машина с приличным объемом оперативной памяти и двухскоростной **CD-ROM**.

**INTRO** — присутствие в игре довольно большого видеофрагмента, изображающего лихую танковую атаку.



**VIDEO** — наличие вставных элементов видео в процессе игры.

**JOYSTICK** — установить управление с джойстика.

**HEADSET** — если вы успели обзавестись замечательным виртуальным шлемом **CYBERMAXX VIRTUAL**, вам крупно повезло. С его помощью вы получите от «Tank Commander» особо утонченное эстетическое наслаждение. Только не забудьте правильно подключить порт в меню.

**MODEM** — полные параметры настройки модема.

**SERIAL — NULL MODEM.** Выберите номер **Com Port** и установите **Baud Rate** (чем выше, тем быстрее пойдет совместная игра).

**NETWORK** — синхронизация сети и так далее.

## CURRENT STATUS

На этой панели вы можете увидеть результаты только что проделанной работы. Если вас все удовлетворяет, выбирайте на панели **GAME** нужный вариант игры и запускайте программу.

В дальнейшем речь пойдет об одиночном режиме, устанавливаемом в меню опцией **ONE**.

## SELECT COMMANDER

После загрузки вам нужно будет определиться с именем играющего. Это достаточно важный момент, так как от него зависит, куда программа будет записывать успешно пройденные миссии.

**NEW** — ввести нового игрока.

**DELETE** — удалить одного из уже существующих (для этого, используя красные стрелки в правой части экрана, установите курсор красного цвета на нужной фамилии и подтвердите удаление). Аналогичным способом выбирается из списка имя для дальнейшего прохождения игры.

**ABANDON** — вернуться в контрольный центр.

**GO** — загрузить программу дальше.

## CREW SELECTION

### Меню выбора экипажа

Ваша команда состоит из четырех человек, а всего в распоряжении играющего четыре экипажа по три человека в каждом — американский, английский, немецкий и русский. Вы можете сформировать интернациональную бригаду, выбрав любых четырех танкистов. Для этого щелкните левой кнопкой

мыши на один из портретов вверх. Появится номер. После этого выберите любого героя из четырех экипажей и повторным нажатием возьмите его к себе в команду. При этом портрет «оживет» и выразит готовность достойно пройти службу под вашим руководством.

Закончив комплектование, выберите:

- **ABANDON** — если что-то из сделанного ранее вас не устроило, и вернитесь в предыдущее меню;
- **MISSION** — продолжить загрузку игры для последующего выбора миссий.

## ONE PLAYER MISSIONS

Здесь вы выбираете любую из семи предложенных кампаний. Последовательность принципиального значения не имеет. Каждая кампания, в свою очередь, состоит из отдельных боевых заданий, которые выполняются строго последовательно, одно за другим по мере прохождения. Для того, чтобы выбрать миссию, просто щелкните на ее изображении курсором мыши.

## DESERT CAMPAIGN

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: начинающий;
- тип миссии: очистить территорию от врага;
- тип поверхности: сельская местность — пустыня и кустарниковые заросли;
- рельеф местности: горы;
- уровень видимости: сумерки;
- количество танков под вашим командованием: один.

**Сценарий** — один из средневосточных диктаторов приказал своим войскам захватить соседнюю страну, добывающую нефть. Многочисленные отряды незамеченными перешли границу, подавив слабое сопротивление противника, и двинулись на юг, к столице. Если вторжение окажется успешным, возникнут серьезные проблемы, связанные с экспортом нефти на Запад. (Это помимо того, что в очередной раз были попорчены высокие идеалы свободы и демократии.) Поэтому в район боевых действий решено было направить войска НАТО.

**Цель:** ваш танк — часть этих сил, которыми нужно охранять территорию, чтобы не дать противнику прорваться дальше. В результате воздушного налета врага, ваша машина осталась в одиночестве. Вы должны найти и разрушить наблюдательный пункт,

который находится на берегу пограничной реки. Если вы сделаете это, десантники смогут незаметно высадиться и перейти в наступление. В этой миссии вы будете управлять только одним танком.

## ARCHIPELAGO

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: улучшенный;
- тип миссии: скрытые операции на вражеской территории;
- тип поверхности: песок, песчаные дюны и поля;
- рельеф местности: холмы;
- уровень видимости: дневной свет;
- количество танков под вашим командованием: в зависимости от конкретной ситуации.

**Сценарий** — ваша страна начала вторжение на чужую территорию. Основной удар был нанесен на континенте, но у вас есть также некоторое количество связанных друг с другом островов, которые тоже должны быть захвачены. Серия вооруженных налетов, которые по замыслу командования должны были сломить сопротивление, закончилась безрезультатно. Тогда был отдан приказ о высадке десанта и последующем наступлении на суше. Вы будете командовать танковым батальоном вторжения.

**Цель** — чтобы нанести максимальный ущерб вражеским защитным порядкам, вам придется выполнить ряд миссий типа «нанести удар и уйти». В них нужно будет нейтрализовать важные узлы вражеской обороны, а также уничтожить множество солдат и бронетехники. На каждом этапе вы будете жестоко обстреливаться врагом. Поэтому вам необходимо высокое умение в точной стрельбе.

## ARCTIC STATION

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: средний;
- тип миссии: скрытая атака;
- тип поверхности: лед;
- рельеф местности: равнинная поверхность;
- уровень видимости: дневная;
- количество танков под вашим командованием: устанавливается на брифинге.

**Сценарий** — обычная воздушная разведка над Арктикой случайно обнаружила неприятельскую нефтяную платформу, которая

работает на нашей территории. Совершенно ясно, что при помощи дипломатических мер получить контроль над этой разработкой и ее продукцией невозможно. Было решено организовать скрытый прорыв и захватить стратегический объект с боем.

**Цель** — если вражеские силы будут подняты по сигналу тревоги, они попытаются организовать контратаку, которая может поставить под сомнение успех вашей миссии. Как часть второй волны союзнических войск, вы должны не позволить гарнизону, охраняющему объект, вызвать помощь извне. Точка, где вас высадят, находится в заливе, на северо-западе острова.

## URBAN ASSAULT

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: от начинающего до среднего;
- тип миссии: защита ключевых объектов и очистка территорий от врага;
- тип поверхности: смесь сельской (поля и скалы) и городской (город);
- рельеф местности: в основном — равнина;
- уровень видимости: от вечера до ночи;
- количество танков под вашим командованием: устанавливается на брифинге;

**Сценарий** — жестокая гражданская война разразилась в вашей стране. В стремлении избежать схватки, президент и члены правительства укрылись в президентском загородном доме на острове, возле побережья страны. Однако войска повстанцев вторглись на остров и намереваются ночью штурмовать дом. Разведка доложила, что и многие другие важные объекты на острове подвергнутся нападению.

**Цель:** вы — командор небольшого танкового взвода, высаженного на остров для того, чтобы обеспечить безопасность президента. Кроме защиты правительства, вам нужно также очистить остров от вражеских солдат, и, при этом, ключевые места на острове должны получить минимальные повреждения.

## FORTRESS INVASION

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: средний;
- тип миссии: вторжение и очистка территории;
- тип поверхности: сельский — поля и немного зданий;





- рельеф местности: холмистый, но без гор;
- уровень видимости: дневной свет;
- количество танков под вашим командованием: устанавливается на брифинге.

**Сценарий** — сильно укрепленная вражеская база находится на маленьком острове в нейтральных водах. Она расположена в центре. Кроме того, враги построили вдоль береговой линии различные сооружения — электростанции, склады и прочее.

Считается, что эта база используется для обучения солдат и проверки оружия подальше от международного контроля.

**Цель** — расположение базы дает врагам стратегическое преимущество и защищает от угрозы внезапного нападения. Тем не менее, она должна быть нейтрализована.

Первым на остров будет высажен небольшой танковый батальон в сопровождении пехоты. Вы и есть командир этого подразделения. Место высадки — скрытый залив к северо-востоку от базы. Ваша миссия состоит из двух частей:

- атаковать колонну грузовиков и остановить подвоз к базе продуктов и боеприпасов;
- разрушить базу.

## VOLCANIC ISLAND

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: улучшенный;
- тип миссии: очистить территорию от противника;
- тип поверхности: разнообразная — вулканический песок, леса, поля;
- рельеф местности: различный;
- уровень видимости: дневной свет;
- количество танков под вашим командованием: один.

**Сценарий** — несмотря на все международные законы, вражеские силы захватили остров, находящийся в ваших территориальных водах. На фотографиях, полученных со спутника, видно, что там построена большая военная база. Вы — часть тех сил, которые направлены на освобождение острова.

**Цель:** вы — командир танка **CHALLENGER—2**, возглавляющего отряд десантников. Ваша задача — как можно уменьшить потери среди пехотинцев, своевременно уничтожая всех встреченных врагов. В итоге вы должны добраться до баз противника, расположенных далеко на северо-востоке острова, и уничтожить их.

## NIGHT RESCUE

Данные по миссии:

- необходимый уровень подготовки: улучшенный;
- тип миссии: вторжение, очистка территории, диверсии;
- тип поверхности: поля;
- рельеф местности: от неровной к холмистой;
- уровень видимости: ночь и раннее утро;
- количество танков под вашим командованием: четыре.

**Сценарий** — враг построил мощную «суперпушку» на острове рядом с нашей территорией. Две ночи назад небольшой отряд был отправлен на остров, чтобы пушку уничтожить, но связь с ними была потеряна. Похоже, что они попали под вражеский огонь и, возможно, погибли. Самолет-разведчик, пролетая над этой территорией, видел следы интенсивного боя, включая сожженную технику и воронки от взрывов. В районе замечено передвижения солдат и техники, но не ясно чьей.

**Цель** — командуя батальоном из четырех танков, уничтожьте пушку и освободите остров от врага.

Помните, выстрелы «суперпушки» для вас суперболезненны. И еще — не стреляйте в дружественные танки. Некоторые из них еще могут функционировать, и в бою вам очень пригодятся.

Выбрав миссию, слева нажмите **GO**. Это позволит вам загрузить первое задание кампании. Внимательно ознакомьтесь с поставленной перед вами задачей. Эти данные могут оказаться весьма и весьма полезными. (Поскольку дать информацию о более чем сорока боевых эпизодах достаточно сложно прежде всего из-за нехватки места, в конце данной главы мы расскажем о первых заданиях в каждой миссии.)

Нажатие любой кнопки переведет вас непосредственно в кабину танка и, соответственно, в самую гущу событий.

## УПРАВЛЕНИЕ

Танк управляется четырьмя людьми — командиром, водителем, стрелком и заряжающим. Управлять таким сложным и громоздким механизмом в одиночку в реальной жизни абсолютно невозможно.

Совсем другое дело — танк компьютерный.

Здесь вы будете работать сразу на четыре ставки — и командовать, и управлять, и заряжать боеприпасы и, прицеливаясь, вести стрельбу.

Разобраться во всем этом механизме довольно не просто из-за изобилия управляющих кнопок, мгновенно переносящих вас из



одного отсека в другой. Но приобретя достаточные навыки, вы с успехом справитесь и со сложным управлением и, рано или поздно, с любой поставленной задачей.

Ваша машина очень крепка и способна выдержать большое количество ударов. Но и она отнюдь не вечна, не уповайте на собственную безопасность.

## Управление водителя

**UP** — движение вперед.

**DOWN** — реверс, задний ход.

**LEFT** — разворот против часовой стрелки.

**RIGHT** — разворот по часовой стрелке.

## Управление стрелка

**DELETE** — поворот башни влево.

**PGDN** — поворот башни вправо.

**PGUP** — плавное возвращение башни в нейтральное положение.

**INSERT** — фиксация башни в выбранном вами направлении, независимо от маневра самого танка. При этом оружие все время смотрит в одну и ту же сторону, причем его всегда можно снова повернуть, и опять оно будет зафиксировано.

**HOME** — поднять ствол пушки.

**END** — опустить ствол.

**NUM LOCK** — сориентировать корпус в направлении разворота башни.

**SCROLL LOCK** — пауза. Выход — повторное нажатие.

**Z** — выбор для стрельбы пулемета.

**X** — зарядить и подготовить к бою оружие.

**C** — выбрать текущим оружием ракеты **Н.Е.А.Т.** (если они, конечно, есть в вашем боекомплекте).

**V** — бронебойные ракеты.

**B** — огнемет.

**W** — разрушитель мин (достаточно необычная, но очень полезная в бою вещь. Чего-чего, а мин в «Tank Commander» хватает с избытком).

**M** — подготовка к стрельбе самонаводящихся ракет (опять-таки, если вы их имеете).

**TAB** — вызов воздушной поддержки.

**F8** — вывод на экран тактической разведывательной карты (о ней еще предстоит отдельный подробный разговор).

**SPACE** — выстрел из выбранного оружия.

## Управление командира

**F1** — переключение на вид водителя.

**F2** — переключение на вид стрелка.

**F3** — переключение на вид командира.

**F4** — последовательное переключение с одного вида на другой.

**F5** — вид на танк снаружи (сверху-сзади).

**F6** — вывод на экран информации об основных рабочих режимах машины.

**F7** — включение приборов ночного видения.

**F8** — изменение уровня детализации.

**F10, F11** — удерживая, временная пауза.

**F12** — включить шлем **CYBERMAXX VIRTUAL**.

**1** — переход для управления в танк №1.

**2** — тоже, в танк №2.

**3** — тоже, в танк №3.

**4** — тоже, в танк №4.

Последние режимы используют для того, чтобы быстро принимать на себя управление любым из четырех танков вашего отряда. Причем, при этом вы мгновенно оказываетесь в кабине выбранной машины.

В режиме движения извне танка **F5** любое перемещение мыши даст вам возможность изменить угол взгляда на танк и, соответственно, на окружающую обстановку. Нажатие правой кнопки мыши при этом позволяет быстро менять различные ракурсы.

В варианте движения **F1** (из кабины водителя) или **F3** (командира) поворотом мыши можно повернуть голову и посмотреть в любом произвольно выбранном направлении.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН

Помимо пейзажа, вашего танка и противника, на экран выводятся важнейшие сообщения о состоянии и функционировании систем танка и данные приборов, контролирующих окружающую обстановку. Информационный режим вызывается на панель клавишей **F6**. Убрать данные — **F5**.

В левом верхнем углу находится радар, позволяющий определить местонахождение противника и на земле, и в воздухе. Внимательно следите за его показаниями, это даст вам возможность правильно спланировать очередную атаку или вовремя занять выгодную позицию для обороны. Шкала вверху в центре — компас, по которому вы ориентируетесь в пути. Основные показатели: **N** — север, **W** — запад, **S** — юг, **E** — восток и шкала градуировки.

Правильно ориентируясь по компасу, вы никогда не собьетесь с маршрута.

В правом верхнем углу показано схематическое изображение вашего танка сверху. Оно дает возможность мгновенно определить, в каком направлении и под каким углом развернута башня. (Будьте здесь внимательны, это один из главных, если не решающий элемент техники ведения боя.) Вертикальная шкала рядом с изображением танка показывает, насколько он живуч в настоящий момент. Красные деления шкалы — состояние критическое. В процессе боя, по мере попадания в вас ракет и снарядов противника, техническое состояние машины будет ухудшаться. Об этих изменениях вам подскажут черные деления на шкале состояния. (Появляются сверху, постепенно закрывая весь индикатор.) Чем их больше, тем меньше шансов у вас выжить.

Вертикальный индикатор справа выдает информацию о том, под каким углом опущено или поднято башенное оружие. Ориентир — красный штрих.

Справа в нижнем углу можно визуально проконтролировать, какое конкретно оружие подготовлено к стрельбе и сколько боеприпасов к нему еще осталось в наличии. Перебором соответствующих клавиш можно оценить вашу боеспособность в плане наличия снарядов, патронов и ракет в целом.

Чаше обращайтесь внимание на информацию, выдаваемую электронными дисплеями. Это поможет вам выжить.

## Техническая разведывательная карта

Еще одно специальное приспособление, при правильном использовании которого ваша задача существенно упростится. Вызвав на экран карту клавишей **F8**, вы получаете возможность существенно расширить диапазон своих тактических возможностей. Осуществляя через спутник связь со своими партнерами, вы можете и заранее планировать многие свои действия, и досконально проводить разведку. На карте, выдаваемой со спутника, вы можете видеть множество объектов. В частности, мерцающие, пульсирующие цветные точки — ваш противник, которого необходимо уничтожить. Красные точки — танки вашей группы. Черными прямоугольниками с надписями **TANK 1**, **TANK 2** и так далее — отмечаются боевые машины, на которые вы переводите управление в режиме карты.

**SATELLITE OVERVIEW** хороша тем, что используя спутниковые возможности, вы можете связаться с любой единицей вашего отряда или воздушной поддержки и отдать необходимый приказ. Помимо этого, наведя курсор на любое место карты, нажатием левой кнопки мыши вы можете значительно увеличить масштаб и лучше рассмотреть, например, оборонительные порядки врага. Правая кнопка мыши уменьшает масштаб, вплоть до минимального, с последующим выходом из режима **SATELLITE OVERVIEW** в режим обычного передвижения или боя.

По краям карты расположено несколько пиктограмм вызова. С их помощью вы вступаете в контакт с дружественными силами. Например, щелкнув курсором на пиктограмму **CHOPPER** (вертолет), после того, как его изображение изменит свой цвет, вы можете отдать ему команду провести разведывательный полет. Это не просто очередной технический наворот в игре. Функция воздушной разведки необычайно полезна, так как на борту вертолета установлена видеокамера и вы можете во всех деталях рассмотреть вражескую базу, подходы к ней и оценить потенциальные силы противника. Вертолет-разведчик можно отправить в любой район, выбрав на карте соответствующее место щелчком мыши. Затем отметьте тем же способом вторую точку. Желтая линия и надписи **CAM 1** и **CAM 2** — являются маршрутом, начальной и конечной точкой разведывательного полета. После этого карта сменяется видом из вертолета, совершающего задание на бреющем полете. Причем, движениями мыши вы можете даже вращать камеру по своему собственному усмотрению. Возврат с экрана монитора в режим карты осуществляется правой кнопкой мыши или **ESC**.

Для того, чтобы отдать танкам своей группы команду на передвижение в указанный вами район, поступите следующим образом:

- щелкните курсором на один из танков группы (их изображения вы увидите слева от карты). Рядом появится порядковый номер машины;
- выберите справа пиктограмму с флагом **WAYPOINT** (красный цвет флага сменится на черный);
- курсор, принявший вид перекрестья, поместите в нужное место на карте и нажмите левую клавишу мыши. В указанном месте появится желтая надпись **DEST**. При этом флаг пиктограммы **WAYPOINT** примет снова красный цвет, а внизу слева появиться стрелка **DESPATCH**;
- нажмите **DESPATCH**, и выбранный вами танк самостоятельно отправится в нужный квадрат.

Последовательно проделайте аналогичные манипуляции и с другими машинами. Это позволит вам правильно спланировать атаку или глубокий рейс в тыл врага.

После окончания очередного задания вы попадаете в итоговое меню, по содержанию которого можно определить результаты



проделанной работы независимо от того, прошли вы эпизод успешно или погибли (**YOU DIED A TRAGIC DEATH**).

**TOTAL ENEMIES** — всего врагов в здании.

**ENEMIES ELIMINATED** — количество уничтоженных противников.

**ENEMIES LEFT ALIVE** — число уцелевших.

**PERSENTAGE OF ENEMIES ELIMINATED** — процент убитых врагов.

**HITS** — количество попавших в цель снарядов.

**MISSES** — число промахов.

**BULLET HITS** — количество попавших в цель патронов.

**BULLET MISSES** — число промахов.

В зависимости от наличия и использования в бою разнообразного оружия, этот перечень постоянно будет меняться.

**HIT RATIO** — процент точных попаданий.

**RATING** — насколько успешно вы стреляли в бою.

Если эпизод завершается вашей победой, вы автоматически получаете доступ к очередному заданию данной миссии. Впоследствии, загрузив игру за прежнего героя, вы начинаете уже со следующего, не пройденного пока этапа. И так до тех пор, пока вся миссия не будет пройдена.

Литера секции в меню выбора одиночных миссий будет меняться в соответствии с тем, как вы продвигаетесь вперед. К новому заданию вы приступаете каждый раз с полным боекомплектом и на отремонтированной чьими-то заботливыми руками машине. Так что с этим проблем в игре у вас не будет.

## ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

В варианте одиночной игры ваша основная задача — уничтожение всего того, что так или иначе движется. Стреляйте чаще и не ошибайтесь. Впрочем, гражданских лиц лучше не трогать, так же как и свои танки, и пехоту. Это будет серьезной ошибкой, которая затруднит вам выполнение задания в любом из эпизодов.

При коллективной игре с одним или несколькими соперниками, ваша задача, а вместе с ней и сама игра, совершенно меняется. В ней отсутствует режим планирования боя и постоянные жесткие схватки. Все это уступает место засадам и ожиданию, когда в радиусе вашего действия появится ничего не подозревающий противник. И пока он не понимает, что к чему, самое время оторвать ему башню. Но задача-то состоит совсем не в этом. Вы должны на весьма ограниченной территории найти четыре флага — красный, синий, зеленый и желтый. Наехав на флагшток,

вы забираете выпел (его изображение появляется в левом нижнем углу экрана). После этого ваш трофей нужно отвезти к себе на базу. Приблизившись вплотную к четырем шестам, вы «вывешиваете» захваченный флаг и отправляетесь за другим. Впрочем, можно транспортировать и сразу несколько выпелов. Казалось бы, все просто. Но дело существенно осложняется охотой, которую устраивают на вас ваши соперники. Так что, пробраться к врагам бывает не просто. Этот режим игры можно смело назвать одной из самых больших удач создателей «Tank Commander». Он очень разнообразит программу. Войной здесь и не пахнет, а «кошки-мышки» увлекают надолго.

Теперь несколько слов о первых заданиях в каждой из семи одиночных миссий.

## DESERT CAMPAIGN — Задание №1

Вражеские войска заблокировали мост, который является ключевым пунктом на пути к ущелью, ведущему к наблюдательному пункту неприятеля.

Задача — уничтожить врагов и пересечь мост.

Цели:

- два, возможно три, пулеметных гнезда, расположенных возле моста;
- танк **T-72**, находящийся где-то поблизости;
- все вражеские солдаты, которые также являются потенциальными целями.

Неподтвержденные сообщения разведки говорят о возможности другого пути к каньону. В настоящее время детали не точны.

Вот вам и придется во всем этом разобраться. (Второй путь, кстати, действительно есть.)

## ARCHIPELAGO — Задание №1

Вас высадили на восточном берегу одного из островов. Ваша задача — передвигайтесь на восток, затем — на юг и уничтожайте всю вражескую артиллерию, которую встретите в пути. Чтобы выполнить миссию, надо уничтожить **A.P.C.** и пересечь последний мост.

Цели:

- танки **T-72** будут патрулировать район, а также защищать мосты, связывающие острова. У них большой радиус огня;
- воздушная разведка, которую производит вертолет **ARACHE**, находящийся поблизости;
- вражеские катера, патрулирующие прибрежные воды;
- амфибии неприятеля.



Вражеские войска прекрасно вооружены. В частности, у них есть ракетные установки, а позже появятся и огнеметы.

Количество танков, которыми вы командуете: один.

## ARCTIC STATION — Задание №1

Атака на нефтяную платформу началась.

Многочисленная вражеская снегоходная техника покинула место своей дислокации и направляется к радиостанции, расположенной к востоку от вас.

Задача — уничтожить снегоходы, прежде чем они закончат свой путь, нейтрализовать радиостанцию, чтобы не дать противникам вызвать помощь.

Охрана платформы вооружена ракетными установками. Количество танков под вашей командой — один.

Вооружение — обычные снаряды, пулемет и две самонаводящиеся ракеты.

## URBAN ASSAULT — Задание №1

Воздушная разведка доложила, что вражеские корабли появились в северо-восточном заливе острова. Они похоже, собираются высадить новую партию танков, бронетехники и солдат, чтобы продолжить осаду президентского дома.

Задача — двигаться на северо-восток от места высадки, перехватить высадившихся с кораблей противников и уничтожить их.

Количество танков — четыре.

## FORTRESS INVASION — Задание №1

Обнаружен направляющийся на юг конвой от электростанции на северо-западном берегу острова. В колонне два танка и два грузовика.

Задача — идите на юго-запад от места высадки, обнаружьте врага и уничтожьте его.

Другие цели — пехотинцы противника будут находиться на пути следования конвоя. В районе боевых действий будет и другая бронетехника врага.

Число ваших танков — один.

Следите за скоростью целей, которые собираетесь уничтожить. Времени мало. Вы должны выполнить задачу до тех пор, пока конвой не доберется до своей укрепленной базы.

## VOLCANIC ISLAND — Задание №1

Силы неприятеля направляются к месту вашей высадки, чтобы ликвидировать вторжение. Задача состоит в том, чтобы сделать это место достаточно безопасным для высадки других солдат. После того, как территория будет очищена от врагов, идите через каньон на север.

Цели: пехота, танки **LEOPARD**, вертолеты **APACHE**. Опасности представляют и пулеметчики в бункерах.

## NIGHT RESCUE — Задание №1

Место, на котором в последний раз засекли пропавшую без вести группу, находится прямо под вашими гусеницами. Разведанные с острова показывают, что там находится большое количество хорошо укрепленных вражеских бункеров, а вход на единственный мост заминирован.

Задача — ваши танки высажены в разных местах на северном побережье. Первым делом нужно уничтожить все вражеские бункеры, затем очистить минное поле и, наконец, пересечь мост.

Другие цели: пехота, танки **LEOPARD** и бронетехника. Вертолеты **APACHE** летают над побережьем и могут атаковать ваши танки №1 и №2 так быстро, как это только возможно.

Тем, кого заинтересовала эта игра, дадим несколько советов, которые помогут вам, по крайней мере, на первых порах:

- перед тем, как приступить к выполнению миссий, научитесь управлять танком в полном объеме, используя все возможности, представленные авторами. Особое внимание уделите работе башни. Все режимы должны использоваться в бою. Без них на поздних уровнях делать будет нечего;

- перед выстрелом проверьте угол подъема ствола. Следите за этим моментом, равно как и за точностью прицеливания — снарядов в боекомплекте не так уж много;

- после высадки некоторое время уходит на перезарядку оружия. Так что, вместо того, чтобы лихорадочно нажимать клавишу огня, потратьте это время с большей пользой, например, лишний раз сориентируйтесь на местности;

- не забывайте об электронных дисплеях на экране. Следите за состоянием вашей машины;

- чаще пользуйтесь возможностями **SATELLITE OVERVIEW**. Применяйте вертолетную разведку для изучения тылов противника. Полученную информацию используйте для планирования атаки;



— не забывайте отдавать своевременные и точные приказы остальным танкам группы по перемещению;

— периодически «переходите» из одной машины в другую, для того, чтобы лично проверить состояние дел, и тем более, помочь выжить в бою. Смена танков, которыми вы можете управлять, осуществляется клавишами **1, 2, 3** и **4**. При этом в башне вы оказываетесь мгновенно, и вся информация на дисплеях тут же обновляется соответственно выбранному танку;

— сильно поврежденную машину, пока ее не добили, можно вывести из боя, отдав соответствующий приказ. А можно и оставить, так как в течение некоторого времени определенные силы врага будут отвлечены на борьбу с ней и несколько развяжут вам руки;

— боеприпасы расходуйте с умом. Не расстреливайте пехотинцев снарядами или, тем более, ракетами. Для этого у вас есть и пулемет, и огнемёт. Причем, начиная выполнение очередного задания, сразу же проверьте, какое вооружение есть у вас в настоящий момент. Исходя из этого и планируйте распределение огня по возможным целям;

— помните, враг хорошо вооружен, и даже простой солдат может причинить вашей машине существенный вред. Поэтому старайтесь уничтожить любую цель, которая окажется в радиусе действия танка;

— берегите **CHALLENGER**. Не подставляйте его под огонь напрасно. Он хоть и крепок, но не вечен. Если обстрела не миновать, развернитесь к противнику лобовой броней. Она наиболее крепка и в состоянии выдержать хороший удар. Никогда не разворачивайтесь к врагу боком и, тем более, задом. Вы будете крайне уязвимы;

— опасайтесь внезапных атак вертолетов и чаще смотрите на радар.

И последнее. Если у вас есть техническая возможность, поиграйте в «Tank Commander» по сети или модему. Обещаем — будет очень весело и интересно.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Tank Commander

Год: 1995

Фирма: Big Red Software, Ltd.

Размер на диске: 195 Mb

Игроков: 1 или сеть, модем (до 4-х)

Управление: клавиатура, джойстик, мышь

# TERMINAL VELOCITY

В 1995 г. фирма «3D ReaLms» подарила любителям захватывающей головокружительной динамики новый мощный проект — увлекательные, до краев наполненные острым противоборством и пороховым дымом, воздушные приключения «Terminal Velocity».

Основа действия игры — полет в безграничном трехмерном, с доскональной тщательностью прорисованном пространстве на боевом истребителе и бой с превосходящими вас в сотни раз силами пилота.

Тем, кто подружился с ковром в знаменитой «Magic Carpet», освоить управление новым летательным аппаратом будет не сложно. Между этими играми, действительно, есть нечто общее, несмотря на то, что «МС» в своей основе имеет фантазийный сюжет, замешанный на колдунах, чудовищах и магии, а «TV» — чистая научная фантастика, попытка землян в очередной раз отстоять свою грешную планету и спасти ее от порабощения. И противник, вроде бы, разный. С одной стороны, — из плоти и крови, наделенный чудовищной силой и в корне порочной магией. С другой — сделанный из стали, брони и бетона, начиненный современнейшим электронным оборудованием и вооруженный лазерами, бластерами, самонаводящимися ракетами и еще бог знает чем. Далее, с точки зрения ведения игры, подход к «Magic Carpet» и «Terminal Velocity» различен. Если в первой игре решающее значение имеет стратегический момент, умение правильно планировать свои действия и с пользой распоряжаться богатейшим магическим арсеналом, то в «Terminal Velocity» определяющим является, все-таки, искусство пилотирования корабля, то есть, в большей степени, аркадный момент.

И, несмотря ни на что, связь между этими играми прослеживается достаточно четко. Основная причина — настоящее ощущение реальности происходящего (даже в самых напридуманных, фантазийных, с одной стороны, и фантастических, с другой, сценах). Полная трехмерность, гигантский охват территории (в одну и ту же сторону можно лететь бесконечно долго), изящность графики, плавность полета, исключительная маневренность обоих средств передвижения — все это делает «Terminal Velocity», по крайней мере, визуально похожей на «Magic Carpet».

Впрочем, есть и другие программы, допустим, «Commanche» или «Descent», внешне напоминающие последнюю работу «3D ReaLms».

Однако назвать «Terminal Velocity» вторичным продуктом, копирующим своих предшественников, ни в коем случае нельзя. В ней есть масса оригинальных находок, которые, мы не сомневаемся, сделают эту новую игру сверхпопулярной в самое ближайшее время.



Итак, с высоты птичьего полета вы обзрываете окружающие вас просторы очередной планеты, находите неприятеля и ведете бой до его полного уничтожения.

Оговоримся сразу, «TV» к авиационным либо космическим симуляторам никакого отношения не имеет. Здесь нет излишне усложненного управления. Все относительно просто. Ваш корабль находится в постоянном движении, которое можно убыстрить или замедлить. Но это не вертолет, и полностью остановиться невозможно. Зато вы имеете абсолютную свободу в выборе направления, перемещаясь в трехмерном пространстве не только вблизи поверхности планет, но и взмывая вверх, пробив пелену облаков, или пикируя на цель, стремительно вырвавшись из плотной завесы грозowych туч. И все это — при почти ни на секунду не прекращающемся жестком противодействии неприятеля.

Игра большая. Она включает в себя три эпизода, каждый из которых состоит из трех миссий (планет). Те, в свою очередь, разделены на три уровня. Итого — девять планет и двадцать семь уровней.

Теперь совершим небольшой экскурс в историю, чтобы понять, для чего вы, собственно, оказались за штурвалом истребителя **TV-202**.

2704 год нашей эры. Земля возглавляется Советом, который носит громкое название «Alliance of Space-Faring Alien Races» или, сокращенно, ASFAR. Был подписан договор, цель которого заключается в том, чтобы сохранить мир между различными цивилизациями. Земля обеспечила все планеты специальными круговыми защитными компьютерными системами (PDC).

Мир просуществовал недолго, всего семьдесят лет. Второго сентября 2704 года армады наступательной техники всех остальных членов системы обрушились на Землю, уничтожая укрепления и убивая миллионы людей.

В этой трагической ситуации командование сил обороны Земли и доверяет вам новейший истребитель **Terminal Velocity (TV-202)**, за штурвалом которого вы и проведете всю игру. Ваша задача предельно проста — уничтожить неприятельской техники и живой силы столько, сколько вообще будет возможно. Что послужило причиной коварного нападения и за что Земля оказалась в очередной раз под угрозой гибели — не совсем понятно, да, впрочем, и абсолютно не имеет значения. Главное — у нее появился шанс, так как за дело беретесь вы. А у вас есть **Terminal Velocity (TV-202)**...

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ ПРОГРАММЫ

**PLAY GAME** — начать игру.

**OPTIONS** — многочисленные настройки звука, графики, контроля и прочих элементов, без предварительной установки которых ни

играть, ни, тем более, получить от великолепной графики эстетическое удовольствие, невозможно.

**INSTRUCTIONS** — краткая информация по управлению **TV-202** и его бортовыми системами.

**SCORES/CREDITS** — таблица лучших пилотов и сведения о создателях игры.

**ORDERING INFO** — информация о преимуществах CD-версии и способах легальной покупки любого варианта «TV».

**QUIT** — выход в DOS.

Теперь на некоторых опциях **MAIN MENU** остановимся подробно.

## OPTIONS

Меню настроек необычайно велико. И это не случайно. Вам придется потратить некоторое время, чтобы путем экспериментов установить наиболее приемлемую для вашего компьютера конфигурацию программы.

Отметим по ходу дела, что «Terminal Velocity» необычайно требовательна к компьютеру, на котором воспроизводится. Минимально возможен 486/33. Но это на крайний случай. А вообще, для полноценного функционирования игра требует значительно более быструю машину. «Pentium» — самый идеальный вариант. Это относится (и даже в большей степени) к оперативной памяти. Вы сможете играть даже с 4 мегабайтами, но для максимальной детализации изображения требуется 12—16 мегабайт.

**SOUND OPTIONS** — полная настройка звука:

— **SOUND FX** — включение/выключение звуковых спецэффектов, кстати, очень неплохих, сопровождающих полет и бой;

— **MUSIC** — включение/выключение фоновой музыки;

— **MUSIC FREQ** — четыре варианта частоты звука. От минимальной **8287** до наиболее полной **22050**;

— **PLAYBACK** — режим звучания: монофонический, стерео и объемный **SURROUND**;

— **SOUND VOLUME** — громкость звука в процентах;

— **MUSIC VOLUME** — громкость музыки в процентах.

**GRAPHICS OPTIONS** — настройка изображения. Это наиболее важный установочный режим, который при правильном обращении с ним позволит получить от игры наибольшее удовольствие:

— **SKY TEXTURE** — включение/выключение режима прорисовки неба (облака, тучи, туман и так далее);



— **IMAGE QUALITY** — с помощью какого компьютера формируется изображение. (Речь в данном случае идет о степени быстродействия). Два варианта: **486** или **Pentium**;

— **SHADOWS** — отбрасывание игровыми объектами теней на поверхность планет. Три режима: отключено, средний (**486**) и максимальный (**Pentium**);

— **TEXTURE** — качество детализации при изображении поверхности планет и раскраске объектов. Если в вашем распоряжении компьютер с 8 Mb ОЗУ, вам доступен только режим **LOW DETAIL**. Однако красоты, которые мы расписывали в начале главы, возможны только от 12 Mb;

— **RESOLUTION** — степень графического разрешения экрана. Ситуация аналогична опции **TEXTURE.VGA** — на 8 Mb ОЗУ, **SVGA** — от 12 Mb, к сожалению. Эти ограничения связаны с большим объемом графики и необходимостью обрабатывать за единицу времени огромные графические массивы, так как вся игра построена на динамике и быстро меняющихся пейзажах;

— **DEBRIS** — режим разлетающихся обломков. При попадании в цель вы разрушаете объекты неприятеля. При этом они могут распадаться на части **NORMAL** и **OVERKILL** (особенно) или просто тихо исчезать без рассыпания на отдельные искореженные части **NONE**.

**CONTROL OPTIONS** — выбор устройства ввода и некоторые установки, сопутствующие нормальному управлению истребителем:

— **CONTROL** — выбор средства, с помощью которого вы будете управлять своим кораблем. Диапазон возможностей чрезвычайно широк — клавиатура, мышь, джойстик, **GAMEPAD** и так далее;

— **CALIBRATE** — калибровка джойстиков;

— **CUSTOMIZE KEYBOARD** — перераспределение кнопок управления при игре с клавиатуры.

По умолчанию авторы предлагают вполне приемлемый вариант. Но если вы считаете, что этого не вполне достаточно, сконструируйте свое собственное управление;

— **CUSTOMIZE JOYSTICK** — то же касается и перераспределения кнопок на джойстике;

— **CUSTOMIZE MOUSE** — меню настройки управления мышью. С его помощью можно полностью переконфигурировать мышь в зависимости от вашего желания. Перенастройке подлежит почти все, начиная от отдельной степени чувствительности по горизонтали и вертикали и заканчивая перераспределением кнопок;

— **AUTO LEVELING** — включение/выключение режима, благодаря которому ваш корабль будет автоматически восстанавливать свое положение по горизонтали после завершения очередного вашего маневра или попадания в корпус вражеской ракеты.

**LEVEL BRIEFINGS** — включение/выключение брифинга перед началом каждого нового эпизода. (Речь идет о предварительных тактических установках.)

**CINEMAS** — включение/выключение вставных роликов.

**DEMOS** — включение/выключение перехода программы в демонстрационный режим из настроечных меню при длительном «простое».

## PLAY GAME

Эта опция позволит вам либо начать игру с самого начала **NEW**, либо загрузить текущее состояние, записанное ранее на один из восьми слотов **RESTORE GAME**.

Если вы начинаете новую игру, то попадаете в меню выбора миссий **SELECT MISSION**.

Игра построена таким образом, что ее эпизоды абсолютно независимы друг от друга. Вы можете выбрать любой и начать игру, таким образом, с любого места. Освободив одну планету, вы переходите на другую по своему выбору. Для успешного завершения миссии нужно пройти до конца все три ее уровня.

Перед началом выполнения задания выберите в меню **SELECT DIFFICULTY LEVEL** подходящий вам уровень сложности игры от легкого **EASY** до совершенно непроходимого **TERMINAL**. Ориентиром здесь могут служить только ваши навыки в «TV». Предупреждаем, однако, что и на самом легком геройски погибнуть очень несложно, а врагов предостаточно при любой сложности.

Введите свое имя и боевую кличку, прослушайте брифинг, ознакомьтесь с тактическим заданием и теми объектами и целями, которые необходимо уничтожить в первую очередь, после чего, наконец, садитесь за штурвал **TV-202** и — в бой.

## УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши контроля полета и окружающей обстановки:

**LEFT** — разворот влево;

**RIGHT** — разворот вправо;

**UP** — лететь вниз;

**DOWN** — лететь вверх;

**SPACE** — стрельба из выбранного оружия;

**A** — плавно увеличить скорость;

**Z** — плавно уменьшить скорость;



**HOME** — вращение **TV-202** против часовой стрелки (без изменения направления полета);

**PGUP** — вращение по часовой стрелке (без изменения направления полета);

**INS** — поворот головы и осмотр местности и ситуации слева от истребителя;

**DEL** — то же, справа;

- — то же, снизу (на **KEYPAD**);

+ — то же, сверху (на **KEYPAD**);

**BACKSPACE** — вывод на монитор информации о текущем состоянии выполнения задачи, где:

— **WEAPON** — выбранное в бою оружие;

— **CURRENT OBJECTIVE** — очередная, подлежащая вашей атаке цель;

— **NEXT OBJECTIVE** — следующий объект нападения;

**1...7** — выбор одного из семи возможных видов вооружения для подготовки к бою;

**TAB** — переключение радиуса действия бортового радара (два режима):

— контрольная панель вверх справа;

— экран занимает весь кокпит, накладывая изображение поверх основной картинки. При этом перекрестье прицела становится и центром радарного дисплея. (Подробно о радаре — в специальной главе.)

**ALT** — применение форсажа — режима ускоренного движения вперед. Используется только при наличии в вашем арсенале соответствующей дополнительной энергии, подбираемой на поле боя.

## Кнопки модификации экрана

**P (PAUSE)** — временная пауза в игре.

**B** — переключение вида из кокпита на изображение корабля сзади. (Имеются два режима и оба неудачные.)

**C** — включение/выключение кокпита и панели приборов. Есть три варианта:

— полное изображение;

— отсутствие контрольных дисплеев и датчиков;

— отсутствие дисплеев, датчиков и компаса.

**X** — включение/выключение перекрестья прицела в центре экрана.

- ESC** — возврат в основное меню игры.
- +** — увеличение размеров игрового экрана.
- — уменьшение размеров игрового экрана.

## Функциональные клавиши

- F1** — помощь.
- F2** — запись игры в процессе боя на один из восьми слотов.
- DEL** — удаление предыдущей записи в режиме **F2**.
- F3** — загрузка текущей позиции для продолжения игры.
- F4** — записать игровую картинку в виде файла **PCX**.
- F5** — включение/выключение звукового сопровождения.
- F6** — режим быстрой записи текущей игры.
- F7** — отменить все нажатия.
- F8** — закончить текущую игру.
- F9** — быстрая загрузка предыдущей, ранее сохраненной позиции.
- F10** — выход в DOS.

Игровой экран «Terminal Velocity» функционален и несет важнейшую для успешной игры информацию.

В верхней части расположена приборная панель, содержащая данные о состоянии корабля и дисплей радара.

С левой стороны находятся пять индикаторов, каждый из которых необходим для принятия очередного тактического решения в бою.

**SECT** — точные координаты по горизонтали и вертикали (имеется в виду двухмерная карта) сектора, в котором в настоящий момент находится ваш корабль.

**DIST** — расстояние до следующего объекта вашей атаки.

**NAV** — характеристика следующей точки вашего задания, где появляются следующие приказы:

- **TGT** — следовать к очередной цели, которую необходимо уничтожить согласно боевой задаче;
- **CHK** — следовать к контрольной точке вашего маршрута;
- **DUN** — ваш базовый корабль, который выполняет функции транспортного средства, переносящего вас на новый уровень;
- **TUN** — войти в тоннель;
- **XIT** — найти выход из тоннеля;
- **BOS** — уничтожить **BOS (BASIC OBJECTIVE STRUCTURE)** — главную цель в системе неприятельских средств и сооружений.

**WEPN** — готовое к бою оружие.

Этот индикатор показывает, какая система вооружения будет работать при очередном выстреле. Максимально возможное количество переносимых видов оружия — семь.

— **PAC** — **PLASMA ASSAULT CANNON** (плазменная штурмовая пушка).

— **ION** — **ION-BURST GUN** (ионное разрывное оружие).

— **RTL** — **RAPID-TARGETING LASER** (быстронаводящийся лазер).

— **MAM** — **MANUAL-AIMED MISSILE** (обычная, наводящаяся вручную, ракета).

— **SAD** — **SEEK-AND-DESTROY MISSILE** (самонаводящаяся ракета).

— **SWT** — **SHOCK WAVE TORPEDO** (ударная торпеда).

— **DAM** — **DISCRETE ANNIHILATION MISSILE** (ракета с разделяющейся боеголовкой).

— **FLY** — **FAST LOW YELD** — режим форсажа. К оружию данное устройство, естественно, никакого отношения не имеет. Но найдя соответствующий источник энергии, желтый шар с надписью **AFTERBURNER**, вы можете, удерживая нажатой соответствующую кнопку клавиатуры, существенно увеличить скорость, быстро разогнав ваш корабль. Данный режим работает в течение некоторого времени, а на табло **WEPN** при этом высвечивается надпись **FLY**. (Одновременно использовать форсаж и вести огонь из боевого оружия невозможно!)

**АММО** — боеприпасы к текущему оружию.

С правой стороны на панели управления расположены следующие индикаторы:

— **верхняя желтая шкала** — состояние вашего энергетического щита. Чем короче закрашенная часть, тем ближе ваша гибель. Исчезновение желтой полосы сопровождается мгновенной смертью;

— **синяя шкала** — индикатор скорости, с которой **TV-202** перемещается в пространстве. Если полоса исчезла, это не значит, что вы остановились. Движение, только максимально медленное, продолжается;

— **дисплей радара** — расположен сверху справа.

Это важнейший инструмент, при помощи которого осуществляется не только навигация в обычном понимании этого слова, но и нацеливание вашего корабля на очередной объект, в зависимости от содержания боевого приказа.

Сначала, об общепринятых функциях радара. На дисплее отмечены цели, которые находятся в непосредственной близости от

**TV-202** (в обычном режиме работы) и на существенном удалении (в режиме переключения масштаба). Разные по виду и цвету, отметки таким образом несут информацию о различных объектах.

Ваше место на радаре не отмечено и находится в его центре. Стрелкой серого цвета указано направление движения (в сторону острия, естественно);

— **красные кресты** — цели, находящиеся выше вас в воздухе;

— **красные штрихи** — воздушные объекты, но летящие ниже **TV-202**;

— **голубые штрихи** — наземные цели, танки, роботы и прочее железо;

— **желтые штрихи** — вход в тоннели (о них разговор особый, но чуть позже).

В верхней части радара, в момент, когда острие стрелки, указывающей направление полета смотрит строго вверх, появляется небольшой красный треугольник. Обратите внимание, это главный навигационный и тактический элемент всей игры. Если инстинкт охотника доминирует у вас над всеми остальными чувствами, вы можете, конечно, полетать во всех направлениях, попарить над облаками, поскользнуть над самой поверхностью, расстреливая при этом все и всех, кто попадется под руку. Такая тактика допустима, но только если у вас есть масса свободного времени и вы совершенно не заинтересованы в конечном результате.

Однако, если вам интересно, все-таки, пройти игру до конца, все делайте по-другому. Здесь вам и поможет заветный красный треугольник. Это — указатель направления (абсолютно точного) на вашу очередную жертву из тех, которые нужно уничтожить обязательно. Вокруг могут роиться неприятельские самолеты, всю поверхность перепашут вражеские танки. Но они вам интересны только потому, что мешают выполнить основную задачу — благополучно добраться до основных целей (на тактических брифингах о них рассказано достаточно подробно), с тем, чтобы уничтожить их.

Установив стрелку управления строго вертикально, так, чтобы она совпала с появившимся треугольником, вы, тем самым, разворачиваете свой истребитель и ложитесь точно на курс ближайшей цели. При этом на панели слева индикатор **DIST** начнет отсчитывать оставшуюся дистанцию, а по датчику **NAV** вы сможете в общих чертах идентифицировать тип цели — вражеский объект, тоннель, ваш базовый корабль и так далее.

После уничтожения очередной цели, вновь выводите корабль на следующий объект при помощи компаса и так до конца уровня.

После уничтожения некоторых противников, в первую очередь их баз, вы сможете улучшить качества вашего **TV-202**. Например, усилить энергетический щит, получить дополнительную дозу **AFTERBURNER** или приобрести вовсе новый вид вооружения,



очередной лазер или ракету. Все эти замечательные вещи остаются, обычно, в виде разноцветных шаров, на местах разрушенных вами сооружений. Для того, чтобы принять их на борт, достаточно пролететь сквозь них.

Важнейшую роль в игре выполняют тоннели. Найти их не очень просто, но абсолютно необходимо. В этих узких и извилистых лабиринтах можно совершенно бескровно собрать все то, что на поверхности дается с боем. В некоторых тоннелях призов просто горы. Вы залетаете внутрь нищим, а выходите на поверхность, увешанный всевозможным специальным оборудованием.

Однако это только один возможный ход событий. В других случаях тоннель забит армадой вражеской техники, разминуться с которой из-за толщины трубы невозможно. Поэтому приходится вступать в бой без особой надежды на благополучный исход. В некоторых шахтах вас ждет решающая встреча со своей основной мишенью в задании — главной силой неприятеля, **BASIC OBJECTIVE STRUCTURE**.

В таких ситуациях поединок затягивается надолго. Учитывая силу врага и невозможность в небольшом подземном помещении полноценно маневрировать, ваши старания зачастую оказываются напрасными. Угадать, что вас ждет в глубинах тоннелей, невозможно. Поэтому, прежде, чем залетать в открытую шахту, обязательно сохраните текущее состояние игры. Оказавшись внутри, сбросьте скорость до минимума, так как удары о стены тоннелей весьма чувствительны и на большой скорости наносят существенные повреждения энергетическому щиту. А если за ближайшим поворотом вас ждет противник, то полет закончится неудачей.

## ЭПИЗОД №1: TACTICAL STRIKE

### Миссия №1

Планета Имир. Расположена в звездной системе Борнардо. Расстояние — 5,97 световых лет от Земли. Свое название планета получила в честь ледяного великана норвежской мифологии, Имира. Это холодная, замерзшая, покрытая снегом и льдом пустыня. Ученые Борнардо разработали лазерную систему «**GUNNAR**». Эта система — наиболее мощная из когда-либо существовавших.

Вам необходимо обнаружить на поверхности планеты силовые и радарные установки, а найдя, уничтожить их. Затем нужно определить местоположение ледяного тоннеля, в котором находится «**GUNNAR**». Если перед этим вы уничтожили все станции, возможно, вам хватит времени на то, чтобы выжить в решающем бою. Защитные компьютеры Борнардо контролируют все корабли противника, находящиеся в воздухе над поверхностью планеты. И эти компьютеры работают против вас.

Воздушные корабли противника:

— **SNOW SNOW SCOUT** — довольно медленный, но смертельно опасный, тяжеловооруженный истребитель. В воздухе их находится очень много и справиться со всеми не представляется никакой возможности;

— **ICE RIDER** — столь же мощный, что и предыдущий, однако гораздо более быстрый и, следовательно, еще более неприятный.

Помимо этих враждебно настроенных техсредств неприятеля вы столкнетесь и с некоторыми другими, о которых не упоминается на брифинге. В данном случае это танки. Их не очень много, и если лететь на приличной высоте, можно не бояться их огня.

Сооружения, которые необходимо разрушить:

— **YIC-7** — радарные станции. Без их уничтожения конечный успех операции практически невозможен. Старайтесь не пропустить ни одной;

— **YEC POWER STATION** — силовые станции. Они питают энергией всю систему защиты планеты. Пока **YEC** работают, справиться с «**GUNNAR**» нереально;

— **STORAGE BUNKER** — в этих сооружениях находится неприятельский арсенал. Если вас интересуют энергетические щиты, форсаж, хорошее оружие — все это есть внутри. Способ получить желаемое — разбейте все бункеры.

После выполнения миссии отправляйтесь к транспортеру, сброшенному с командного корабля, который примет вас и перенесет на борт основного космолета.

## Миссия №2

Планета Критания. Расположена на расстоянии 11,3 световых лет от Земли. Разведка доложила о том, что огромный межзвездный линкор готов к повторной атаке земных укреплений. С мощным корпусом и сильным оружием, этот корабль является предметом особой гордости неприятеля, гарантируя незыблемость границ Критании.

Ваша задача — атаковать «**HELLHAWK**» прежде, чем тот первым нанесет удар. Появившись на обратной стороне горной цепи, летите сквозь каньоны, уничтожая как можно больше вражеских целей.

Основные силы противника:

— **SHOCKSTAR** — кританийский истребитель. Является основным патрульным кораблем противника;

— **GBL TURRET** — мощная наземная лазерная установка;

— **SKY HAWK 2** — быстрые и мощные самолеты, оснащенные ионными пушками. Крайне опасны в бою.

## Миссия №3

Цель миссии — Лунный Кинжал (**MOON DAGGER**).

Расстояние — 7,80 световых лет от Земли. В свое время **MOON DAGGER** был создан с одной целью — уничтожать целые планеты. Огромный, оснащенный многочисленными ракетными комплексами, он обладает невероятной огневой мощью и способен причинить землянам массу беспокойств.

Ваша задача — уничтожить как можно больше оборудования и сооружений, находящихся снаружи **MOON DAGGER**. Следуйте к контрольному центру **GROB** и разбейте его.

Не доверяйте в воздухе никому. Вся техника, находящаяся вокруг вас, управляется чужаками.

Основные силы противника:

— **GRAY GULL 1** — истребитель малого радиуса действия, оборудованный двоечными лазерами;

— **MSF MAX FLAK GUN** — башенные орудия. Старайтесь уничтожить как можно быстрее, так как их огонь чрезвычайно губителен для вашего **TV-202**;

— **WSF RAZOR 4** — очень быстрый, маневренный самолет, оснащенный ионными пушками;

— **AFIGHT 2** — истребитель, экипаж которого состоит из двух человек — пилота и стрелка. Это дает возможность противнику тщательно прицеливаться и вести очень мощный огонь.

Сооружения на поверхности:

— **SCORE RADAR DISH** — радары, которые используются для связи с другими кораблями флота;

— **SCORE COMM ARRAYS** — тоже радарные станции, которые должны быть уничтожены перед тем, как вы отправитесь к контрольному центру **GROB**.

## ЭПИЗОД №2: HEAVY FIRE

### Миссия №4

Планета Тейтенга. Расстояние 8,56 световых лет от Земли.

Здесь по данным нашей разведки находятся неприятельские базы, с которых было атаковано восточное побережье Соединенных Штатов.

Вам необходимо найти базу **XI** и уничтожить ее.

Силы противника:

- **TTA SANDSTORM** — чрезвычайно быстрый истребитель;
- **TTA PENETRATOR** — маневренный истребитель, уничтожить который достаточно сложно;
- **TTA DUSTDEVIL** — замаскирован для ведения боевых действий в пустыне и будет подкрадываться к вам незаметно.

## Миссия №5

Планета Оситшо. Расстояние — 2,58 световых года от Земли.

Активность тяжелого флота вокруг этой планеты вынудила командование послать вас на разведывательную миссию. Судя по тщательности охраны, на Оситшо находится какой-то важный объект. В перехваченной радиограмме фигурирует имя **MAGMA DRAGON**.

Сеть защитных компьютеров планеты работает слаженно, так что пробраться незамеченным вряд ли удастся.

Силы противника:

- **WEDGE FIGHTER** — самолет, оснащенный новейшим двигателем;
- **OSO PHOENIX FIGHTER** — один из самых засекреченных вражеских истребителей;
- **QUADRAM** — тяжеловооруженные истребители. Особо опасны в ближнем бою.

Сооружения на поверхности:

- **OPG HEATMINERS** — тепловые станции, питающие энергией все системы вооружения Оситшо;
- **OSO CONTROL TOWERS** — контрольные башни. Их построили, чтобы нарушить взаимодействие между различными силами противника;
- **SENTINEL TOWER** — сторожевые башни.

## Миссия №6

Планета Эригон. Расположена в 10,6 световых лет от Земли.

Некоторое время назад ученые начали исследования, связанные с созданием новой атомной (кварковой) бомбы. Ее основой был элемент Торий IV, нейтральный изотоп, который мог при взаимодействии ускоренных частиц вызывать взрыв чудовищной разрушительной силы. В радиусе его действия вся





материя распадалась даже не на атомы, а на кварки. Однако проект был настолько опасен, что всю базу данных уничтожили, а исследования прекратили. Однако на этой планете работа продолжалась, а роботы всю добывали Торий IV. Вам нужно уничтожить не только защитные объекты, но и все шахтные сооружения и обслуживающие их технические средства.

Вам придется лететь сквозь тоннели и попытаться разрушить все, что связано с добычей тория и, главное, сооружение, где хранятся запасы. Попасть в него можно только изнутри, но разрушить обычным оружием оболочку невозможно. Впрочем, и наружу выбраться непросто.

Силы противника:

— **MINE POWER** — транспортеры, перевозящие по тоннелям торий к кораблям;

— **SHRIEK FIGHTER** — главная его сила в потрясающей скорости полета;

— **RANDORIAN** — «противовоздушные» силы Эригона. Эти пушки защищают все крупные объекты планеты;

— **EMC COMMAND POST** — командные пункты противника. Уничтожьте их все.

## ЭПИЗОД №3: THE MAD GOD

### Миссия №7

Планета Кентавр-3. Расстояние — 4, 37 световых лет от Земли. Планета имеет на своей поверхности лишь несколько островов. Вся остальная территория занята океаном. Атмосфера ядовитая, но это не пугает ученых, проводящих здесь свои эксперименты, связанные с боевыми роботами **B-NOMES** и **C-NOMES**. В планы неприятеля входит создание целых батальонов роботов серии **C** и, с их помощью, новое вторжение на Землю.

Вам необходимо воспрепятствовать работам, проводимым на этой планете, разрушить самих роботов, самолеты и базы, на которых производятся новые боевые машины. Особое внимание уделите уничтожению всех **C-NOME**.

Силы противника:

— **C-NOME** — боевые роботы новой серии;

— **HYDROS LED** — патрульные средства, защищающие острова, на которых проводятся исследования;

— **CAF ATTACK FIGHTER** — истребители воздушного прикрытия.

Сооружения на поверхности:

- **ENEMY GROUND FORCES CONTROL CENTER** — вражеские наземные контрольные центры;
- **ENEMY CONTROL HEAD QUARTERS** — неприятельские штабы, осуществляющие все управление ведущимися работами.

## Миссия №8

Цель — астероид Церес. Огромных размеров, он движется с помощью ионных двигателей по направлению к Земле. На астероиде установлено огромное количество современного навигационного оборудования, поэтому нет сомнения, что он сможет достичь цели, если не будет своевременно остановлен.

Вам необходимо уничтожить все защитные башни, связанные со входом в тоннель, а также **PULSE MOTIVATOR**.

Силы противника:

- **DTS-1** — транспортный корабль, предназначенный для полетов в глубины космоса. Оснащен сверхмощными лазерами;
- **SHIELD TOWER** — щитовые башни. Их необходимо разрушить;
- **ATAB** — самонаводящиеся артиллерийские батареи, охраняющие башни.

## Миссия №9

Планета — Проксима 7. Расстояние от Земли — 4,2 световых года.

Ваш главный противник захватил эту планету и превратил ее в огромный суперкомпьютер **XI**, которому и поклоняется.

Ваша конечная цель — уничтожить его.

Силы противника:

- **XI TRACKING TOWER** — нацеливающие башни, одно из наиболее совершенных технических средств неприятеля;
- **HEAVILY ARMED DRONE** — тяжеловооруженный транспортный корабль-робот;
- **RELAY TOWERS** — ретрансляционные башни.

## КОДЫ

Для того, чтобы облегчить вам задачу, предлагаем перечень кодов, благодаря которым вы сможете изменить соотношение сил в игре в свою сторону.

**TRIGODS** — включение режима непобедимости.

**TRISHLD** — восстановление энергетического щита.

**TRINEXT** — переход на следующий уровень миссии.

**TRIHOVR** — «безболезненный» удар о поверхность планеты, своего рода воздушная подушка.

**MANIACS** — режим форсажа.

**TRSCOPE** — режим появления на экране осциллоскопа.

**TRFRAME** — счетчик скорости обновления кадров.

**TRIBURN** — дает запас **AFTERBURNER**.

**3DREALM** — усиливает все показатели, включая оружие. Возможна даже более быстрая стрельба.

**TRIFIR0** — 30 секунд непобедимости.

**TRIFIR1** — боеприпасы к **PLASMA ASSAULT CANNON**.

**TRIFIR2** — боеприпасы к **ION-BURST GUN**.

**TRIFIR3** — боеприпасы к **RAPID-TARGETING LASER**.

**TRIFIR4** — боеприпасы к **MANUAL-AIMED MISSILE**.

**TRIFIR5** — боеприпасы к **SEEK-AND-DESTROY MISSILE**.

**TRIFIR6** — боеприпасы к **SHOCK WAVE TORPEDO**.

**TRIFIR7** — боеприпасы к **DISCRETE ANNIHILATION MISSILE**.

**TRIFIR8** — дает заряд **AFTERBURNER**.

**TRIFIR9** — 30 секунд невидимости.

Отключаются спецрежимы повторным набором клавиш. Однако советуем вам не пользоваться этими приемами. Так вы лишите себя большей части удовольствия от самостоятельного прохождения этой увлекательной игры.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Terminal Velocity

Год: 1995

Фирма: 3D Realms

Размер архива: 7,5 Mb

Размер на диске: 20,6 Mb

Игроков: 1 и по сети до 8

Управление: клавиатура, джойстик, мышь

# ULTIMA UNDERWORLD—2: LABYRINTH OF WORLDS

Эта ролевая игра увидела свет в 1992 г. Она является продолжением известной игры «Ultima Underworld: The Stygian Abyss». Графика и звук в той программе были просто великолепны, а в «UU—2» стали еще лучше. По части сюжета новая игра гораздо теснее связана с серией «Ultima» (побочной ветвью которой является «Ultima Underworld»), чем со своей прямой предшественницей. Для тех, кто не знаком с играми этих серий — немного истории и сюжета.

Где-то в бесконечных измерениях Вселенной находится волшебный мир **BRITANNIA** (к Англии никакого отношения не имеет), и управляется этот мир мудрым философом и талантливым правителем Лордом Британским (**LORD BRITISH**), который, кстати, является выходцем с нашей родной Земли, попавшим в Британию столетия назад (в том мире люди не знают старости или естественной смерти — им и других опасностей хватает) и ставшим вскоре ее верховным правителем. Да вот незадача — один демон, и не из слабых, был всерьез озабочен добротой и честностью Лорда Британского и в результате стал просто одержимым желанием стереть Британию с лица Вселенной. Обычным британцам он стал известен под сценическим псевдонимом Страж **GUARDIAN**.

Этот демон организовал широкое наступление сил зла на Британию, но... в самый неподходящий момент туда вдруг занесло еще одного выходца с Земли, который с тех пор без труда мечом и магией оборонял подданных своего земляка от происков Стража.

Тем временем Лорд Британский придумал Путь Восьми Добродетелей — Кодекс Честности, Сострадания, Отваги, Справедливости, Самопожертвования, Чести, Духовности и Скромности. Прошедший испытания этих добродетелей получал титул Аватара — Самого Положительного Парня. На этом поприще наш землянин также преуспел и стал первым Аватаром.

В перерывах между вредоносными акциями Стража (т.е. между частями Ультимы) Аватар отдыхал на Земле, давая своему противнику достаточное время для подготовки очередного натиска. Позже, в Ultima 7 part 1 «The Black Gate» Аватар со товарищи уничтожил Черные Ворота, лишив Стража возможности прийти в этот мир, а себя — вновь вернуться на Землю. Прошел год, за который Лорд Британский усиленно восстанавливал разрушения в стране, произошедшие по ходу борьбы Аватара с Братством (организация сторонников Стража) в Ultima 7. И вот в годовщину очередной победы над демоном-недоучкой был устроен фестиваль. Вино и бренди полились рекой как в пиршественном зале замка Лорда Британского, так и в домах простых горожан. А когда они



наутро открыли глаза, то увидели, что замок накрыт непроницаемым черным куполом. Страж нанес ответный удар. Замуровав обитателей замка (включая Аватара) в кристалле, сделанном из магического Чернокамня (**BLACKROCK**), теперь он может не спеша захватить Британию, лишённую своих лидеров. Лишь Лорд Драксинусом, повелитель народа Гаргойлей, может оказать сопротивление силам зла, но человеческое население Британии не пойдёт за представителем другой расы.

Вы — Аватар, и вы должны снять купол с замка. На способ его уничтожения есть несколько взглядов — учёный Нельсон считает, что надо найти маленькую копию купола, также сделанную из Чернокамня, маг Нистул же говорит о Книге Заклятий. Так или иначе, поприсутствовав на экстренном заседании совета в тронном зале и послушав речи Лорда Британского, вы должны спуститься в подземелье под замком и отыскать там ключ к спасению Британии.

## НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска вам представят следующий выбор:

**INTRODUCTION** — посмотреть вступительный ролик;

**CREATE CHARACTER** — начать новую игру, создав своего героя;

**ACKNOWLEDGEMENTS** — список авторов игры;

**JOURNEY ONWARD** — запустить игру с одного из четырех отложенных состояний.

Чтобы выбрать опцию, щелкните на нее мышью или нажмите **ENTER**, засветив ее курсорными клавишами.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

**GENDER** — выбор пола вашего героя. Он может быть женским (**FEMALE**) или мужским (**MALE**), и никак не влияет на свойства или умения персонажа.

**HANDEDNESS** — здесь вы можете выбрать, какая рука у персонажа будет рабочей — правая (**RIGHT**) или левая (**LEFT**). Именно этой рукой герой будет атаковать противника, ею вы будете брать оружие. Другая рука предназначена для щита.

**CLASS** — это важнейший этап создания героя, определяющий его профессию. От профессии зависят качества персонажа (**ATTRIBUTES**), влияющие на различные доступные в игре Умения (**SKILLS**). Кроме того, выбор профессии автоматически отдаёт в ваше распоряжение некоторые из Умений, а также представляет вам список Умений, одно из которых вы можете избрать. Что касается Качеств, то их три: Сила (**STRENGTH, ST**), Ловкость (**DEXTERITY, DX**) и Ум (**INTELLEGEANCE, IQ**). У каждой из профессий свои средние значения каждого из Качеств, а также

некоторый бонус, баллы из которого случайным образом распределяются по качествам.

**FIGHTER** — воин, практически не владеющий магией:

**сила** — большая;

**ловкость** — средняя;

**ум** — низкий;

**бонус** — низкий;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE;**

дополнительные Умения — по одному из следующих списков: **ATTACK, DEFENSE; BAKEHAND, SWORD, AXE, MACE, MISSILE; SWIMMING, TRAPS, SEARCH, CHARISMA, ACROBAT, APPRAISE.**

**MAGE** — волшебник, совершенно не умеющий работать руками:

**сила** — низкая;

**ловкость** — средняя;

**ум** — высокий;

**бонус** — низкий;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE, MANA, CASTING;**

дополнительные Умения: **MANA** или **CASTING.**

**BARD** — древний кельтский менестрель. Пожалуй, самая универсальная профессия:

**сила** — средняя;

**ловкость** — высокая;

**ум** — средний;

**бонус** — низкий;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE;**

дополнительные Умения: по одному из следующих списков: **LORE, CHARISMA; APPRAISE, ACROBAT, STEALTH, PICK-LOCK, SEARCH, SWIMMING; MANA, CASTING, SWORD, AXE, MACE, BAREHAND, MISSILE.**

**TINKER** — кузнец, специалист по починке сломанных вещей:

**сила** — средняя;

**ловкость** — высокая;

**ум** — средний;

**бонус** — низкий;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE, REPAIR;**



дополнительные Умения — по одному из следующих списков:  
**BAREHAND, SWORD, AXE, MACE, MISSILE, PICKLOCK, TRAPS, SEARCH, APPRAISE, REPAIR.**

**DRUID** — кельтский жрец языческих богов:

**сила** — средняя;

**ловкость** — средняя;

**ум** — высокий;

**бонус** — низкий;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE, MANA, CASTING;**

дополнительные Умения: **TRACK, LORE** или **SEARCH.**

**PALADIN** — рыцарь, немного владеющий магией:

**сила** — высокая;

**ловкость** — средняя;

**ум** — средний;

**бонус** — низкий;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE;**

дополнительные Умения — по одному из следующих списков:  
**CHARISMA, MANA, CASTING, LORE; APPRAISE, CHARISMA, ACROBAT, REPAIR, MANA; BAREHAND, SWORD, AXE, MACE, MISSILE.**

**RANGER** — житель лесов, охотник и путешественник:

**сила** — средняя;

**ловкость** — средняя;

**ум** — средний;

**бонус** — средний;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE, TRACK;**

дополнительные Умения — по одному из следующих списков:  
**TRAPS, ACROBAT, STEALTH, SEARCH, SWIMMING, REPAIR; BAREHAND, SWORD, AXE, MACE, MISSILE, ATTACK, DEFENSE, TRACK.**

**SHEPHERD** — пастух. Выбрав его, вы фактически позволяете компьютеру создать профессиональные наклонности вашему герою, так как у пастухов:

**сила** — низкая;

**ловкость** — низкая;

**ум** — низкий; зато

**бонус** — очень высокий. Таким образом, у вас случайным образом может получиться как воин, так и маг;

заданные Умения: **ATTACK, DEFENSE;**

дополнительные Умения — одно из списка: **BAREHAND, SWORD, AXE, MACE, MISSILE, DEFENSE;** два из списка: **TRAPS, STEALTH, APPRAISE, TRACK, LORE, SEARCH, ACROBAT, SWIMMING, CASTING, MANA.**

**SKILLS** — здесь вы выбираете дополнительные Умения сверх тех, что даются герою изначально. Все они измеряются в баллах. Если после выбора какие-то Умения у героя отсутствуют, они считаются равными нулю.

У всех профессий сначала имеются Умения **ATTACK** и **DEFENSE**. Если по ходу выбора какое-то Умение попадает не один раз, то выбрав его вторично, вы увеличиваете его значение. Ниже перечислены все Умения. В скобках указаны Качества, влияющие на их рост с течением игры.

— **ACROBAT (DX)** — чем выше это Умение, тем выше и дальше персонаж будет прыгать и тем меньше повреждений он будет получать при падениях.

— **APPRAISE (DX)** — Умение влиять на исход сделок.

— **ATTACK (ST)** — главнейшее Умение в игре. Чем оно выше — тем результативнее удары во врагов.

— **AXE (ST)** — Умение сражаться топором. Оно влияет на вашу защищенность и результативность ваших атак, если вы деретесь этим оружием.

— **BAREHAND (ST)** — влияет на результативность атак голыми руками.

— **CASTING (IQ)** — влияет на удачность выполнения заклинаний, а также на их эффективность и продолжительность.

— **CHARISMA (DX)** — влияет на торговлю и общение с другими персонажами.

— **DEFENSE (ST)** — чем выше это Умение, тем тяжелее врагам поразить вас (на магические атаки это не распространяется).

— **LORE (IQ)** — влияет на точность информации, которую вы получаете, глядя на объект.

— **MACE (ST)** — то же, что и **AXE**, но с булавой.

— **MANA (IQ)** — влияет на количество магической энергии.

— **MISSILE (ST)** — влияет на результативность использования метательного оружия — пращей, луков и арбалетов.

— **PICKLOCK (DX)** — повышает шансы открывать отмычкой запертые замки.

— **REPAIR (DX)** — чем выше это Умение, тем проще вам чинить изношенное оружие или доспехи с помощью наковальни.





— **SEARCH (DX)** — влияет на шансы обнаружить ловушку или потайную дверь.

— **STEALTH (DX)** — чем выше этот навык, тем тише вы двигаетесь и врагам тяжелее услышать вас.

— **SWIMMING (DX)** — влияет на скорость вашего перемещения в воде и на вероятность утонуть.

— **SWORD (ST)** — то же, что и **AXE** и **MACE**, но для меча.

— **TRACK (DX)** — Умение читать звериные следы. Благодаря ему, вас заранее предупреждают о близости противников.

— **TRAPS (DX)** — чем выше этот талант, тем меньше повреждений вы получите, попав в ловушку.

**PORTRAIT** — в этом режиме вы выбираете из пяти портретов тот, который вам более всех по душе.

**DIFFICULTY** — уровень сложности. Он может быть стандартным (**STANDARD**) или облегченным (**EASY**). Во втором случае враги намного слабее.

**NAME** — это последний шаг в создании героя — вы должны дать «новорожденному» имя.

После ввода имени вам предложат сохранить этого героя. Если вы выберете **YES**, то начинается игра, если **NO**, то персонаж стирается и вам предлагают создать другого.

## ЭКРАН

И вот вы оказались в игре. Здесь вы видите следующие вещи.

**Игровое Окно** — Мир глазами вашего героя.

**Панель Персонажа** — фигурка персонажа с навешанным на него снаряжением, а также содержимое его «вещмешка».

**Флаконы:** красный — жизнь, синий — магическая энергия (**MANA**).

**Шесть Командных Икон** — в правом нижнем углу. Ими вы переключаете различные режимы, в которых действует герой.

**Компас** — показывает направление вашего взгляда (меченая стрелка — север).

**Камень Силы** — в центре компаса, индикатор силы удара.

**Свиток Сообщений** — внизу экрана, туда выводится информация.

**Рунная полка** — справа от компаса, на нее выставляются руны, образующие заклинания.

**Полка Магии** — слева от компаса, на ней пиктограммами отмечаются наложенные вами заклинания.

## ЗДОРОВЬЕ ПЕРСОНАЖА

Рассмотрим этот параметр в первую очередь, потому как он является наиважнейшим для персонажа.

Если вы щелкните на компас, то получите сообщение о степени вашей насыщенности. Это очень важно, так как потерянное здоровье восстанавливается сном, а на голодное брюхо спать не стоит.

Пищи в игре встречается очень много — мед, мясо, сыр, рыба, фрукты и другие продукты. Не все из них равнозначны по питательности. Кроме того, они обладают определенной степенью свежести, и в худшем случае вы можете отравиться гнилой или червивой пищей.

Чтобы лечь спать, надо воспользоваться кроватью, одна из которых, к примеру, стоит в вашей комнате в замке — там, где вы начинаете игру. Ясно, однако, что кровать с собой далеко не унести, поэтому необходимо найти **BEDROLL** (нечто вроде спального мешка). На худой конец, вы можете лечь спать прямо на холодный пол, но это не столь эффективно, как сон в мягкой постели.

Состояние вашего здоровья отражается красным флаконом. Если он залит под горлышко — значит, у вас все в порядке, если на середине — вы лишились половины жизни, и вам пора найти место для отдыха. Но самое неприятное, если флакон принимает зеленый цвет. Это означает, что вы отравлены, и по ходу дела здоровье будет таять. Вам надо обязательно найти противоядие!

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Переведите курсор на игровое окно. В его центре он будет иметь форму крестика, а по краям — стрелки. Нажав и удерживая левую клавишу мыши, вы двигаетесь в ту сторону, в которую указывает стрелка. Чем ближе курсор к краю экрана, тем быстрее вы идете.

Щелчок правой клавишей во время передвижения заставит вашего героя прыгнуть (если отключены все режимы в Командных Иконах). Чем быстрее вы идете, тем быстрее прыгаете. Имейте в виду — прыгнув на стену, вы можете пораниться!

## КОНТАКТЫ С ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДОЙ

Они производятся при помощи пяти из шести Командных Икон:

- **рука с ключом** — использовать предмет или объект;
- **губы** — поговорить с кем-либо;
- **рука, берущая предмет** — взять предмет;

- **рука с мечом** — режим боя;
- **глаз** — осмотреть предмет или объект.

Сразу определимся — под Предметами подразумеваются вещи, которые вы можете взять — оружие, доспехи, снаряжение, пища, напитки, руны и т. п., а под Объектами — вещи, которые вы взять не можете (двери, решетки, сундуки, кровати и так далее).

## Осмотр предметов и объектов

Это действие осуществляется правым щелчком мыши на интересующую вас вещь при включенной иконе с Глазом. Сведения об этой вещи появляются в Свитке Сообщений. Кстати, осматривая предметы, вы медленно повышаете Умение **SEARCH**.

Для удобства работы с предметами, объектами и второстепенными персонажами в игре предусмотрена возможность нагибаться и поднимать голову. Для этого нажмите на клавиатуре **1** или **3** соответственно. Нажав клавишу **2**, вы автоматически возвращаете голову в прежнее положение.

## Подъем предметов

Чтобы поднять предмет, при включенной опции «Рука, берущая предмет» щелкните на него и держите клавишу. Теперь вы можете положить его обратно (отпустив клавишу в нижней части экрана), метнуть его (отпустив в верхней части) или взять себе. Для этого надо подвести его на одну из пустых ячеек вашего **INVENTORY** и отпустить.

Иногда вы будете находить по несколько одинаковых предметов. Они будут выглядеть как одна вещь, но когда вы щелкните на них, вас запросят, сколько вы хотите взять. Левое нажатие позволяет взять один предмет, правое — все. Чтобы взять какое-то произвольное количество, введите число с клавиатуры. В вашем «вещмешке» такие предметы будут занимать одну ячейку, а рядом с ними вы увидите цифру, говорящую об их количестве.

Справа от фигурки персонажа вы увидите цифру, показывающую, сколько единиц веса вы еще можете взять с собой.

Предметы одежды или доспехов надо одевать на тело, короны и шлемы — на голову, латы — на тело, поножи — на ноги, щит — в ячейку рядом с нерабочей рукой. В ячейку возле рабочей руки стоит брать оружие, при этом обратите внимание на ваши Умения и выберите то оружие, которым владеете лучше всего. А если самое развитое из боевых Умений — это **BAREHAND**, тогда стоит драться голыми руками.

## БОЙ

Для того, чтобы оказаться в режиме боя, щелкните на опцию «Рука с мечом» или на ячейку рабочей руки персонажа. При этом в нижней части Игрового Окна появится наконечник вашего оружия или голая рука — если в ячейке с рабочей рукой оружия нет. Чтобы нанести удар, наведите курсор на Игровое Окно и нажмите правую клавишу мыши — герой отведет руку для замаха. Удерживая клавишу, следите за цветом Камня Силы на Компасе. Когда камень засияет зеленым цветом — отпустите кнопку, и вы нанесете удар.

Ударов бывает три вида.

Если, начиная атаку, вы держали курсор в верхней трети экрана, герой нанесет удар сверху (наиболее эффективен, если вы вооружены булавой).

Если курсор был в средней части, получится удар сбоку. Этот удар хорош для топоров, а также для мечей. Если курсор был внизу экрана, вы сделаете колющий удар-выпад. Он неплохо получается, если вы вооружены мечом или секирой (**POLE AXE** — топор с наконечником копыя), но самое лучшее оружие для такого удара — это кинжал.

Для удобства нагибайтесь, сражаясь с маленькими врагами и, наоборот, задирайте голову, атакуя летающих тварей.

Если ваша атака достигла цели, из противника прольется кровь. Чем больше кровавых брызг — тем результативнее ваша атака. Если удар противника достиг своей цели, вы покачнетесь, а уровень красной жидкости во флаконе уменьшится. При особо точном попадании в вас экран на мгновение вспыхнет красным цветом.

Если у врага что-нибудь было — этот предмет выпадет из него, когда он погибнет.

Чтобы выстрелить из метательного оружия, вложите его в руку, включите режим боя, наведите курсор на Игровое Окно, нажмите и удерживайте левую клавишу. Появится красное кольцо. Наведите его на цель и отпустите клавишу.

## ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Для того, чтобы поговорить с кем-нибудь, щелкните на него правой клавишей при включенной опции «Губы». При этом вместо Игрового Окна появится свиток, на котором будет происходить беседа. Темно-коричневым там засвечиваются слова ваших собеседников, светло-коричневым — ваши реплики. Выше будут расположены портреты вас и вашего партнера по общению, а между ними 12 Ячеек Обмена — 6 ваших и 6 чужих. Если в ходе общения речь пойдет о сделке, ваш собеседник выставит на свои 6 ячеек вещи, которыми он готов с вами поменяться. Если



вас что-то интересует, щелкните на этот предмет, и рядом засветится красная точка, после чего из своих запасов на свои Ячейки Обмена выставьте и засветите те вещи, которыми готовы заплатить за нужный предмет.

Затем среди возможных ваших реплик (на Свитке Сообщений) появится нечто вроде: «**I OFFER YOU THIS DEAL**». Если собеседника устраивает цена, он заберет вашу плату и остальные свои предметы, а то, что вы хотели, останется, и вы можете перенести их в **INVENTORY**. Кроме того, вы можете подумать над сделкой, выбрав фразу типа: «**I MUST THINK ABOUT THIS DEAL**», при этом вам выдадут сообщение, о том, насколько для вас хороша предстоящая сделка. Наконец, вы можете просто потребовать (**DEMAND**) нужные предметы, но это грозит осложнениями — вас могут неправильно понять. В разговоре выбирайте реплики внизу экрана. От ваших фраз зависит продолжение разговора, а также отношение собеседника к вам. Некоторые собеседники могут улучшить какое-либо ваше умение, если вы имеете Очки Умений (**SKILL POINTS**), которые приходят с ростом уровня, а иногда и просто так.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ ИЛИ ОБЪЕКТОВ

Чтобы использовать предмет или объект на экране, щелкните на него правой клавишей мыши при нажатой «Руке с ключом». Если же вы хотите использовать предмет в **INVENTORY**, щелкните на него левой клавишей. Тогда:

**ПИЩА** съедается, при этом от мяса остается кость, а от меда — соты;

**НАПИТКИ**, как обычные (вода, пиво, вино), так и магические, выпиваются. От обычных напитков при этом остаются бутылки;

**КЛЮЧИ** — перенеся появившийся дубликат на дверь, щелкните правой клавишей;

**ОТМЫЧКИ** — то же самое;

**КАРТА** — раскрывается. Вы можете листать ее по этажам (нажимая на загнутые углы), а также наносить и стирать пометки;

**ЯЩИКИ** и **МЕШКИ** — в них вы можете класть предметы, таким образом они расширяют вместимость вашего **INVENTORY**;

**КНИГИ** и **ПИСЬМА** — их можно прочитать;

**СВИТКИ** — содержат в себе заклятия, освобождаемые Исползованием;

**ФАКЕЛЫ** и **СВЕЧИ** — они загораются и освещают ваш путь. При этом они переходят в ячейки над плечами героя. Кстати, не забывайте их гасить, укладываясь спать;

**КРОВАТИ** и **СПАЛЬНЫЙ МЕШОК** — используя их, вы засыпаете;

**ДВЕРИ** — если не заперто, при их «использовании» они открываются.

## ВАШИ ЗАПАСЫ

По бокам героя и под его ногами вы видите несколько овальных ячеек. Это и есть ваш **INVENTORY**. Общее о нем представление вы уже получили, теперь постараемся рассмотреть то, что было упущено.

Две маленькие ячейки служат для ношения колец.

Ячейки над плечами служат для хранения наиболее важных предметов — например, факела и Рунного Мешка.

Чтобы извлечь предмет из мешка или ящика, войдите в нужный контейнер левым кликом, возьмите предмет и щелкните им на изображение этого контейнера над его содержимым.

Чтобы выбросить предмет, возьмите его, переведите на Игровое Окно и отпустите клавишу.

## МАГИЯ

Чтобы творить заклинания, необходимо обладать Рунным Мешком (**RUNE BAG**) и самими рунами. Всего их 24. С их помощью шифруются заклинания, составляемые из двух-трех рун. Все найденные Руны надо класть в Рунный Мешок, поднося их к нему и отпуская клавишу.

Чтобы воспользоваться заклинанием, щелкните на Рунный Мешок. Вместо панели Персонажа вы увидите Руны, расставленные по именам в алфавитном порядке. Щелкнув на Руну, вы устанавливаете ее на Рунную Полку. Расставив необходимые Руны в нужном порядке, можете приступить к заклинанию. Для этого выйдите из Мешка и щелкните на Рунную Полку, после чего заклинание либо сработает сразу, либо (если оно нацеленного действия) вам предложат указать цель. Если же заклинание не сработало — либо у вас маловато Маны, либо низко Умение **CASTING**, либо вы просто еще не достигли уровня, на котором можно применить это заклятье.

Чтобы снять Руны с полки, щелкните на опцию внизу содержимого Рунного Мешка.

## ОПЦИИ

Их список вызывается щелчком на Командную Икону с буквой **О**. **SAVE GAME** — сохранение игры.



**RESTORE GAME** — восстановление сохраненной игры.

**MUSIC** — включение/выключение музыки.

**SOUND** — включение/выключение звуковых эффектов.

**DETAIL** — уровень детализации графики.

**RETURN TO GAME** — возвращение в игру.

**QUIT GAME** — выход в DOS.

## ПАНЕЛЬ СТАТИСТИКИ

Она появляется, когда вы шелкаете на цепочку внизу панели Персонажа. Здесь вы видите профессию героя, его уровень, количество жизни и маны, опыт, а также все его Умения и очки Умения (**SKILL PTS**).

**ОПЫТ (EXPERIENCE, EXP)** — вы получаете его за убитых врагов, за выполнение задания и за исследования новых территорий. При определенном значении Опыта вы получаете новый уровень.

**УРОВЕНЬ (LEVEL, LVL)** — получив новый уровень, взгляните на панель Статистики. Вы увидите, что выросли значения вашей жизни и маны, а также появились очки Умений. Кроме того, вы получаете доступ к новым заклинаниям.

Чтобы поднять то или иное Умение, надо позаниматься с тем или иным персонажем в замке. Одно занятие стоит одного очка Умения.

## ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Оружие делится на четыре типа.

**SWORDS** — мечи:

**DAGGER** — кинжал;

**SHORTSWORD** — короткий меч;

**LONGSWORD** — длинный меч;

**BROADSWORD** — широкий меч.

**AXES** — топоры:

**HAND AXE** — ручной топор;

**POLE AXE** — секира;

**BATTLE AXE** — боевой топор.

**MACES** — булавы:

**CUDGEL** — палица;

**LIGHT MACE** — легкая булава;

**MACE** — булава.

**MISSILES** — метательное оружие:

**SLING** — праща;

**BOW** — лук;

**CROSSBOW** — арбалет.

Метательное оружие требует боеприпасов — камней (**SLING-STONES**), стрел (**ARROWS**) и болтов (**CROSSBOLTS**) соответственно.

Доспехи состоят из **MAIL** — панциря, **LEGGINS** — поножей, **HELM** — шлема, **BOOTS** — сапог и **GLOVES** — перчаток. Их качество зависит от материала или способа приготовления. Встречаются три разновидности: **LEATHER** — кожа, **CHAIN** — кольчуга, **PLATE** — латы.

Щиты бывают четырех видов: **BUCKLER** — кулачный щит (самый слабый), **SMALL SHIELD** — малый щит, **WOODEN SHIELD** — деревянный щит и **TOWER SHIELD** — «башенный» щит (самый надежный).

В боях снаряжение изнашивается. Если в идеале оно — **EXCELLENT** (великолепное), то в конце становится **BADLY WORN** (сильно изношенное) и, в итоге, ломается. Изношенное оружие и доспехи можно починить. Для этого необходимо найти наковальню (**ANVIL**, находится на втором этаже замка) и «использовать» ее на предмет, который хотите отремонтировать. Иногда это получается, иногда нет, а иногда вы можете сломать то, что хотите починить. Успех зависит от Умения **REPAIR**.

## ВАШИ УЧИТЕЛЯ

**LORD BRITISH** — Лорд Британский, ваш король и повелитель. Первое, что вы должны сделать в игре — посетить его.

**DUPRE** — сэр Дюпрэ обучит вас Умениям **AXE** и **MACE**.

**GEOFFREY** — Джеффри является учителем Умений **ATTACK** и **DEFENSE**.

**IOLO** — он мастер лука (**MISSILE**), плавания (**SWIMMING**) и идентификации предметов (**LORE**).

**JULIA** — эта девушка научит вас избегать ловушек (**TRAPS**), вскрывать замки (**PICKLOCK**) и ремонтировать снаряжение (**REPAIR**).

**NYSTUL** — он придворный колдун, и обучает Умениям **MANA** и **CASTING**.

**NELSON** — ученый и мудрец, мастер поиска (**SEARCH**) и идентификации (**LORE**).



**PATTERSON** — мэр столицы Британии научит вас обаянию (**CHARISMA**).

**LADY TORY** — тоже весьма обаятельная особа.

**SYRIA** — амазонка, которая научит вас махать мечом (**SWORD**) и кулаками (**BAREHAND**).

**MIRANDA** — а эта ничему путному вас не научит, наоборот, вам придется ее учить, в смысле доставлять полученные сведения, регулярно возвращаясь в замок и вступая с ней в разговор.

Кроме того, есть еще один человек — вор **FISSIF**. Но его еще надо найти (на третьем этаже) и арестовать, после чего он окажется в одной из тюремных камер замка, откуда и будет учить вас Умениям **ACROBAT**, **PICKLOCK**, **STEALTH** и **TRAPS**. Правда, не за даром, а за три золотых.

## ЗАКЛИНАНИЯ

### Первый круг

**IN MANI YLEM** — создание пищи.

**WIS JUX** — поиск ловушки.

**IN LOR** — свет.

**BET ORT IN** — повышает удачливость в бою.

**ORT JUX** — выстрел во врага.

**BET IN SANCT** — защитное заклинание.

### Второй круг

**QUAS CORP** — напугать противника и обратить его в бегство.

**ORT WIS JUX** — атакующее заклинание.

**UUS POR** — повышает длину и высоту прыжка.

**IN BET MANI** — малоэффективное целительное заклинание.

**IN FLAM JUX** — создается летающая руна, взрывающаяся при соприкосновении с врагом.

**REL DES POR** — замедление падения.

### Третий круг

**JUX MANI** — заставляет врага истечь кровью.

**AN NOX** — противоядие.

**AN JUX ORT** — снятие действия чужой магии.

**ORT GRAV** — выстрел молнией.

**QUAS LOR** — видеть в темноте.

**REL TYM POR** — увеличивает вашу скорость (в смысле, замедляет противников).

**YLEM POR** — «По воде аки по суху...»

## Четвертый круг

**SANCT FLAM** — частичная защита от огня.

**IN MANI** — исцеление (более эффективно, чем предыдущее).

**GRAV SANCT POR** — полная или частичная защита от дальних атак противника, как физических, так и магических.

**NOX JUX YLEM** — сделать свое оружие отравленным.

**AN JUX** — разминировать ловушку.

**WIS MANI** — идентификация врага.

## Пятый круг

**POR FLAM** — огненный шар.

**UUS HUR POR** — левитация (передвижение на определенной высоте над поверхностью).

**ORT WIS YLEM** — раскрытие истинной сущности предмета.

**EX YLEM** — открыть запертую дверь или сундук.

**AN CORP MANI** — уничтожение Нежити (духи и оживленные мертвецы).

**ORT POR YLEM** — телекинез (действие с предметами на расстоянии).

## Шестой круг

**QUAS REL WIS** — делает противника дружественным.

**VAS IN LOR** — яркое и продолжительное освещение.

**VAS REL POR** — применив заклинание к Лунному Камню (**MOONSTONE**), вы переправляетесь к другому Лунному Камню.

**VAS IN MANI** — полное восстановление здоровья.

**VAS SANET LOR** — невидимость.

**AN EX POR** — парализовать врага.

**VAS ORT GRAV** — поток молний.



## Седьмой круг

**ORT POR GRAV** — создание объекта, вращающегося вокруг заклинателя и взрывающегося при соприкосновении с врагом.

**VAS AN WIS** — дезориентация врага.

**VAS EX YLEM** — телепортация вперед до первой стенки.

**ORT AN QUAS** — проявление всех скрытых объектов в поле зрения.

**JUX HUR** — атакующее заклинание.

## Восьмой круг

**FLAM HUR** — поток огненных шаров.

**VAS HUR POR** — полет.

**AN TYM** — остановка времени (то есть врагов).

**IN VAS SANCT** — повышение защищенности.

**VAS MANI** — восстановление здоровья, сытости и бодрости.

**ORT POR WIS** — позволяет, оставаясь на месте, «проследовать взглядом» куда угодно.

## БЕСТИАРИЙ, ИЛИ ТЕ, С КЕМ У ВАС БУДУТ ПРОБЛЕМЫ

**BATS.** Эти создания — всего лишь летучие мыши. Они разделяются на два вида: **CAVE BAT** и **VAMPIRE BAT**. **CAVE BAT** отличаются серым цветом, они весьма слабы. **VAMPIRE BAT** агрессивнее и сильнее своих сородичей, их выделяет красный цвет.

**BLOODWORMS.** Это очень неприятный противник — гигантский червь метровой длины. Их зеленый цвет предупредит вас о том, что они крайне ядовиты.

**DAEMONS.** Демоны — злые и высокоразвитые создания из других миров. Наиболее распространена разновидность **IMP**, ее представители невелики размером и забавляются, кидаясь камнями и молниями.

**ELEMENTALS.** Эти странные существа являются олицетворением стихий — Огня, Земли, Воды и Воздуха. Их лучше не беспокоить.

**GAZERS.** Плод больного воображения какого-нибудь безумного волшебника. Многоглазые летающие спруты палят молниями во всех, кого увидят.

**GHOSTS.** Эти призраки, как можно догадаться — души неупокоенных мертвецов. Они несут в себе вечный холод и тщетно

пытаются утолить его теплом, которое высасывают из живых существ. Известны три вида — **WHITE GHOST** (слабейшие), **DIRE GHOST** и **HAUNT GHOST** (наиболее могущественный).

**GIANT RATS.** Эти крысы размером с кошку. Их два вида **GIANT TAN RAT** и, дальше от поверхности, **GREAT GREY RAT**, которые сильнее и к тому же способны заразить жертву опасной болезнью.

**GIANT SPIDERS.** Паук, размером с собаку. Встречаются группами. Кроме обычных **GIANT SPIDER'ов**, встречается **WOLF SPIDER** — меньше по размеру, но очень ядовит. Также ходят слухи о неких **DREAD SPIDER**, которые еще страшнее.

**GOBLINS.** Гоблины — это разумная раса, вернее, две расы — серые и зеленые гоблины. И те, и другие поддерживают контакты с людьми, некоторые из них встали на путь Добродетели и вступили в британское общество. Тем не менее, диким гоблинам доверять не стоит.

**HEADLESS.** Отвратительная пародия на человека — без головы и с непропорциональными длинными руками. Крайне агрессивны.

**LICHES.** Очень-очень неприятные твари — духи могучих колдунов, живущие в гниющих мертвых телах. Чтобы сражаться с такими, надо хорошо знать магию.

**LURKERS.** Осьминоги. Они водятся в водоемах и охотятся на пловцов. Так как драться в воде нельзя, стоит подманивать их к берегу и, выйдя, убить чудовище.

**MONGBATS.** Эти крылатые приматы незнакомы с законами честного поединка и обычно бросаются всякой гадостью сверху. На руку тверд, а глаза точны, поэтому обзаведитесь чем-нибудь, чем их можно сбить.

**REAPERS.** Бывшие деревья очарованного леса, отличаются невероятной силой удара, а их тела прочны, как и полагается дубам или соснам.

**SKELETONS.** Неизвестно, что заставляет человеческий скелет вставать и ходить самому по себе, в жажде уничтожить живое. Одни считают, что это — дело рук магии, другие полагают, что скелеты созданы из камня и лишь принимают человеческое обличье.

**SLUGS.** Слизни — это один из слабейших противников. Известны два их вида: **FLESH SLUGS** и **ACID SLUGS**. Последние отличаются зеленым цветом и способностью плевать кислотой.

**TROLLS.** Как и гоблины, тролли обладают разумом, и некоторые из них стали частью общества Британии. Однако другие продолжают жить убийствами и разбоем. Кроме обычных, существуют еще малораспространенные **GREAT TROLL**. Тролли известны своей невероятной силой.

**WISPS.** Это — чистая энергия, неуязвимая для оружия. Они обладают знанием, лежащим далеко за пределами нашего мира,



и совершенно не изучены людьми. Агрессивности с их стороны не замечалось.

## ВАШ ПУТЬ

Мы предлагаем только самые основные моменты, так как «Ultima» предоставляет играющему поистине безграничные возможности выбора дальнейших действий.

## BRITTANIA (пять этажей)

Взять ключ от подземелий у **DUPRE**.

Арестовать **FISSIF'a** на третьем уровне.

(Четвертый уровень.) Найти ключ от арсенала и магический меч (ключ за **REAPER'ом**, меч под растениями).

Найти (пятый) большой Чернокамень — телепортер.

Телепортация:

- Север: **PRISON TOWER** — маленький круглый камень;
- С.-В.: **KILLORN KEEP** — квадратный камень;
- Восток: **ICE CAVERNS** — камень алмазной формы;
- Ю.-В.: **TALORUS** — большой круглый камень;
- ЮГ: **SCINTILLUS ACADEMY** — цилиндрический камень;
- Ю.-З.: **PITS OF CARNAGE** — призматический камень;
- Запад: **LOTH'S TOMB** — прямоугольный камень;
- С.-З.: **ETHEREAL VOID** — камень в форме сердца.

Это — восемь альтернативных миров. В каждом из них надо найти маленький осколок Чернокамня (затем показать **NYSTUL'у** в Британии и «использовать» на Чернокамень в подвале замка). Также надо взять у **ALTARA'ы** (**KILLORN KEEP**, первый уровень) Жезл и во всех измерениях разрушить им места проникновения Стража. После этого необходимо найти Рог **PRAECOR'a** **LOTH'a**, вызвать Джинна Воздуха, заключить его в свое тело и с помощью всего этого разрушить чернокаменный колпак над Британией.

## PRISON TOWER (восемь этажей)

Поговорите с Феликсом (четвертый этаж). Постарайтесь получить у него **FRAZNIUM GAUNTLETS**. Идите на шестой этаж и поговорите с **BORNE**, представьтесь новым **INTERROGATOR'ом** и получите еще одну пару **FRAZNIUM GAUNTLETS**, а также пароль (меняется от игры к игре, так что... sorry).

Теперь на восьмой этаж, пройдите через силовое поле с помощью перчаток (этих, **FRAZNIUM**) и поговорите с епископом, дайте ему вторую пару перчаток. Вернитесь на шестой и убейте **BORNE** (возьмите у него осколок Чернокамня). Ключом откройте запертую дверь и освободите **GARG'a** — он убьет всех врагов в башне. Теперь — опять к Феликсу и возьмите у него **CORNUCOPIA**. Источник силы Стража — в зале с кровавыми стенами (восьмой этаж).

## KILLORN KEEP (второй этаж и параллельное измерение)

Найдите **BLUE BANNER OF KILLORN** (в могиле **PRAECOR LOTH**) и отдайте **OGRI**. Возьмите у **WISP'a** в **ETHERIAL VOID** — синяя область **HISTORY OF THE TRILKHAI**, и принесите **BLACKIE**. В **TALORUS'e** (первый уровень) добудьте для **ALTARA'ы** **AMETHYST ROD**, а в Британии на четвертом этаже или в **LOTH'S THOMB** на первом — **BLACK EGG-SHELL** (для нее же). Стоит выпить с **LOBAR'ом** и поговорить с **RELK'ом**. Ближе к концу игры надо будет драться здесь с **MORS GOTHA** и отбить книгу заклятий, отдав затем **NYSTUL'у**.

Осколок Чернокамня лежит на втором этаже под охраной **HEADLESS'ов**, а источник силы Стража — в яме с лавой, в зале **BRAIN CREATURES** на том же этаже.

## ICE CAVERNS (два этажа)

Необходимо пройти на второй этаж, найти контрольную башню, пройти через лабиринт и найти там ключ, а затем дверь. Теперь откройте шлюз, после чего обойдите бывшие русла каналов в поисках потерянного города **ANODONUS**. Ищите потайную дверь! В центре южной части второго уровня найдите осколок Чернокамня. В самом **ANODONUS'e**, в фонтанах — источник силы Стража. И еще, ищите место, где находится месторождение **Filanium**. Оно вам понадобится позже.

В башне для ключа надо установить следующие позиции:

- **Цепь, рычаг, переключатель** — вверх;
- **Кнопка** — горит.

Для двери:

- **Цепь** — вверх;
- **Рычаг и переключатель** — вниз;
- **Кнопка** — погашена.

## TALORUS (два этажа)

По медным пластинам надо бежать!

Поговорите с **HISTORIAN'ом**, затем с **FUTURIAN'ом** и возьмите контрольный кристалл **M4Y8**. Теперь пообщайтесь с **DATA INTEGRATOR'ом** и с **DIALOGICIAN'ами** (возьмите свиток), и вновь с **INTEGRATOR'ом**. Идите на второй этаж и возьмите **DELGNIZATOR** и кристалл **EOY2**. Теперь — в палаты **BLIY SKUP** и убейте **DUCTOSNORE**. Вставьте кристалл **M4Y8** в желтое, а **EOY2** в пурпурное отверстие, установите **DELGNIZATOR** на голубой мерцающий круг и дерните за цепь. Теперь вернитесь к **HISTORIAN'у**, и он телепортирует вас в место, где лежит осколок Чернокамня. Источник Стража — покои **DUCTOSNORE**.

## SCINTILLUS ACADEMY (восемь уровней и подвал)

**Первый уровень:** положите **GOLD COFFER** на плиту в полу. Откроются три решетки. Вам нужна первая.

**Второй уровень:** нажмите кнопку и откройте решетку. В коридоре с ловушками-стрелами надо торопиться.

**Третий уровень:** возьмите в коридоре жезл **TELEKINESIS**. Прыгайте на опоры, идите к западной стене и нажмите кнопку. Теперь прыгайте на две опоры на север и на две — на запад. Подойдите к краю и, высмотрев в темноте кнопку, нажмите ее с помощью **TELEKINESIS**.

**Четвертый уровень:** найдите ключи в С.-З. и Ю.-В. угловых башнях. Выход на С.-В.

**Пятый уровень:** нажмите все переключатели (не ступая на прижимные плиты перед ними) и идите через дверь. Прыгайте за ключом.

**Шестой уровень:** за ключом прыгайте через плиты.

**Седьмой уровень:** прыгайте на опоры в следующей последовательности: вперед — вперед — влево — влево — назад — влево — влево — вперед — вперед (тут будет ключ) — вперед — вправо — вправо — вперед (направления относительно линии вход-выход).

**Восьмой уровень:** не пропустите ключ за кроватью и секретную комнату!

И осколок камня, и источник Стража — в пентаграмме на восьмом этаже.

## PITS OF CARNAGE (три этажа)

Поговорите с **DORSTAG'ом**, потом сыграйте с **BLOG'ом** (на третьем этаже), используйте «Серый камень», и он станет вашим другом. Попросите о помощи в добыче осколка Чернокамня. Вновь поговорите с **DORSTAG'ом**, он даст камень.

Источник Страх — на первом этаже.

Добудьте **MUY FLAM** (третий этаж, надо убить **LICHE**) для **ZOGITH'a**.

Позднее принесите **ZAGOROTH'у SCEPTRE OF DEADLY SEEKER** из **ETHERIAL VOID** — красной зоны.

На втором этаже найдите **ZORANTHUS'a** и возьмите бутылку с Джинном.

## LOTH'S TOMB (четвертый этаж)

**Первый уровень** — найдите восемь частей карты третьего уровня. Здесь и Чернокамень и Источник Страх.

**Третий уровень** — найдите на С.-В. рычаг под водой. Он откроет секретную комнату с ключом. Выход — на север.

**Четвертый уровень** — убейте **MORPHIUS'a**, **LORD'a UMBRIA** и **LETHE**. Теперь за водопадом дерните за рычаг, чтобы открыть двойные двери. Скажите **PRAECOR'у LOTH'у**, что он мертв, он даст вам Рог. Попутно возьмите **BANNER**.

## ETHEREAL VOID (четыре этажа, по цветам — красный, желтый, синий и пурпурный)

**Красный** — возьмите **SCEPTER OF DEADLY SEEKER** (для **ZAGOROTH'a** в **PITS OF CARNAGE**).

**Синий** — узнайте у **WISP'a HISTORY OF THE TRILKHAI** (для **BLACKIE** в **KILLORN KEEP**).

Пройдя все четыре этажа, окажитесь у алтаря Духовности. Надо подняться к вершине башни и проникнуть внутрь с помощью **MOONSTONE** (забросив внутрь и — **GATE TRAVEL**). Там — Чернокамень и источник.

## Финальная схватка

Теперь у вас есть все, чтобы завершить игру — Джинн, Рог, собранный большой Чернокамень и восемь очищенных измерений. **LET'S GO...** Идите в **ICE CAVERNS** (второй этаж, Ю.-В. угол) и искупайтесь в грязи, размягчив ее предварительно с





помощью **BASILISK OIL**. Идите в красный район **ETHEREAL VOID** и искупайтесь в яме с лавой. Теперь, через несколько белых лунных ворот идите к знаку «**SIGIL OF BINDING**». Наложите заклятье **IRON FLESH** — кипящая грязь на вашей коже превратится в стекло. Встаньте в центре пентаграммы, установите бутылку с Джинном, сохранитесь и разбейте бутылку. Если вы все сделали верно — Джинн войдет в ваше тело, если нет — вы погибнете.

Идите к **KILLORN KEEP** и найдите **MORS GOTHA**. Она атакует вас с отрядом людей. Нанесите ей несколько ударов, и Страж спасет ее, при этом она потеряет свою Книгу Заклятий. Возьмите ее и идите к **NYSTUL'y**. Он задаст два вопроса. Ответы знает служанка **NELL** — «**THRONE ROOM**» и «**4:00**».

Вновь появится **MORS GOTHA**. Убейте ее.

Идите в тронный зал Лорда Британского, там будет все население замка. Скажите **NYSTUL'y**, что вы готовы. Далее он наложит заклятье, а вы дунете в рог (Джинн поможет вам). Купол лопнет, замок свободен!

Мы дали вам лишь самую общую схему игры, то, без чего окончательная победа вообще никогда не состоится. Однако в действительности ваш путь будет в сотни раз длиннее. Вы встретите громадное количество самых разнообразных персонажей. Одни из них будут относиться к вам не так уж плохо, другие сразу же проявят исключительную враждебность. В игре очень много головоломок, действительно труднопроходимых мест и сложнорешаемых загадок.

Приготовьтесь к тому, что игра займет у вас, может быть, и не один месяц. Но все-таки дело даже не в том, сможете ли вы добраться до конца или нет. Главное, на наш взгляд — не конечный результат, бог с ним! Мир «Ultima Underworld — 2» настолько чарующе красив, а эффект вживания в роль так силен, что даже проиграв, вы не испытаете разочарования...

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Ultima Underworld—2:  
Labyrinth of Worlds  
Год: 1993  
Фирма: Origin  
Размер архива: 5,9 Mb  
Размер на диске: 11,7 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, мышь

# WARCRAFT: ORCS AND HUMANS

Эта замечательная динамическая стратегия была выпущена фирмой «Blizzard» в 1994 г. и сразу же завоевала популярность во всем мире. В принципе, она несколько напоминает знаменитую «Dune—2», но действие разворачивается в мире «фэнтези». Суть игры следует из названия — противостояние двух рас, орков и людей (для тех, кто не в курсе: орки — создания Толкиена, за что ему честь и слава. Они злы и уродливы. Внешне напоминают... допустим, орангутангов). Вы можете играть с компьютером или вдвоем с другом (но только на двух машинах, через сеть, модем или по кабелю). Выбрав себе расу, надо выполнить множество сценариев, очень разнообразных для жанра Wargames — вам придется то поголовно истреблять всех врагов, попутно уничтожая все их постройки, то строить город определенных размеров, то спасать своих крестьян, уведенных в плен... В общем, есть где развернуться. Все это происходит в разных областях королевства, в борьбе за которое сошлись в жестоком бою два смертельно ненавидящих друг друга народа...

После запуска игры вы увидите следующее меню:

- **START A NEW GAME** — начать новую игру;
- **LOAD EXISTING GAME** — восстановить сохраненную игру;
- **REPLAY INTRODUCTION** — посмотреть вступление к игре;
- **QUIT TO DOS** — выход в DOS.

Если ничего не трогать, вскоре вам либо все равно покажут вступление, либо разыграют кровавое побоище (в точности, как в самой игре), из которого вам станет чуть понятнее, как надо воевать.

С опциями **REPLAY INTRODUCTION** и **QUIT TO DOS**, мы думаем, вам все ясно. А что касается двух других, то вам после их запуска выдадут меню типа игры:

- **SINGLE PLAYER** — игра против компьютера;
- **MODEM GAME** — игра по модему;
- **NETWORK GAME** — игра по сети;
- **DIRECT-LINK GAME** — игра по кабелю.

Затем, если вы загружаетесь, надо выбрать одну из семи подписей (для каждого режима существуют свои), а если начинаете новую игру, то увидите следующее меню:

- **ORC CAMPAIGN** — игра за орков;



- **HUMAN CAMPAIGN** — игра за людей;
- **CUSTOM GAME** — установка параметров собственного сценария.

## Создание сценария

Здесь вам предложат три опции:

- **SET RACE** — установить вашу (**YOUR RACE**) и вражескую (**ENEMY RACE**) расы — каким племенем кто управляет;
- **SET ARMY** — выбрать начальное число подданных — крестьян и воинов. Выбор производится по семи категориям (особенности и свойства различных боевых частей будут рассмотрены далее). Можно установить от нуля до шести бойцов каждого типа;
- **SET MAP** — выбор карты. Имеются в наличии по семь карт-лесов (**FOREST**), карт-болот (**SWAMP**) и карт-пещер (**DUNGEON**), а также установка случайной карты (**RANDOM**).

## Игровой экран

Вот, наконец, определились с расой, щелкнули на **ORC-** или **HUMAN CAMPAIGN** и прочитали свое первое задание (построить поселение из шести ферм и одной казармы). Как видно, сами миссии у обоих народов совпадают. Фактически, основная разница — в названиях построек и родов войск, а также, допустим, в закланиях магов и жрецов.

Всю правую и центральную части экрана занимает большая карта, где видны все постройки, где бегают ваши подданные и периодически появляются враги. Если отвести курсор к краю экрана, он примет форму стрелки. Если теперь нажать левую клавишу, карта двинется в эту сторону.

Слева от карты, в верхнем углу, находится небольшое схематическое изображение всего театра боевых действий. Большими белыми квадратами показаны горы с шахтами, желтыми — постройки под названием **TOWN HALL**, которые можно считать вашими и вражескими «столицами», квадраты цветов борющихся сторон (красный — враги, зеленый — ваши подданные) — другие сооружения, точки тех же цветов — воины и крестьяне.

Над экраном расположена шкала ваших ресурсов:

- **LUMBER** — дерево;
- **GOLD** — золото.

Все, что есть в игре, стоит денег, многое требует и стройматериалов...

В левом нижнем углу — опция **MENU**, выводящая вас в основное игровое меню.

## Меню

**SAVE GAME** — сохранить игру.

**LOAD GAME** — восстановить сохраненную игру.

**OPTIONS** — настройка программы.

**RESTART SCENARIO** — начать текущий сценарий сначала.

**CONTINUE** — вернуться в игру.

**QUIT** — выход. Здесь вам предложат:

— **DOS** — выход в DOS;

— **MENU** — выход в начальное меню;

— **CANCEL** — отказаться от выхода из игры.

## Настройка программы

Здесь вы увидите следующие опции:

— **GAME SPEED** — скорость игры:

**SLOWEST** — самая медленная;

**SLOWER** — очень медленная;

**SLOW** — медленная;

**NORMAL** — нормальная;

**FAST** — быстрая;

**FASTER** — очень быстрая;

**FASTEST** — самая быстрая;

— **MUSIC VOL (OFF — 100)** — громкость музыки (отключена — 100);

— **SFX (OFF — 100)** — громкость эффектов;

— **MOUSE SCROLL** — скорость скроллинга карты при работе с мышью;

— **KEY SCROLL** — скорость скроллинга карты при работе с клавиатурой.

## Игровой процесс

На большинстве этапов игры вам необходимо построить определенные сооружения. Часть из них являются необходимыми для производства различных войск (в казармах появляются пехотинцы, а потом — стрелки, всадники и катапульты, в культовых сооружениях — жрецы, а в башнях — маги), другие повышают



мощь уже существующих (конюшни увеличивают скорость лошадей, кузницы — мощь оружия, и так далее). Все постройки требуют денег и стройматериалов. В дальнейшем они, возможно, будут повреждаться врагами и потребуют ремонта.

Всем строительством занимаются крестьяне. Сами они производятся в **TOWN HALL**, и если это здание полностью разрушено — новая рабочая сила возникать не будет. А так как сам **TOWN HALL** не строится (он появляется с самого начала), то когда он уничтожен — либо празднуйте победу, либо перегружайтесь (если эта неприятность случилась с вами).

Пока ваши крестьяне будут добывать золото (в горах) и дерево (рубка леса) и строить из этого здания, войскам придется отражать нападения врагов. Если это у них не получится — противник перебьет крестьян и разрушит строения, чего ни в коем случае нельзя допустить.

В общем, суть большинства миссий — развитие «на погибель врагу». Крестьяне добывают золото и дерево. За золото создаются новые крестьяне, ищутся шахты и леса (в последних, впрочем, недостатка нет), строятся здания. В них создаются войска для обороны, их становится все больше, а сами они — все сильнее, и, наконец, все это обрушивается на врага и повергает его в прах...

## Управление игрой

Если навести курсор на постройку или персонаж, они примут форму лупы. Щелкните — и слева, под картой, появится информация и пиктограммы действий.

Информация такова: это шкала жизни (**HP**), шкала магической энергии (только у персонажей, владеющих магией) и название.

Что же касается действий, то...

## Персонажи

**КРЕСТЬЯНЕ (PEASANTS у Людей, PEONS у Орков):**

- **MOVE** — двигаться в указанную точку;
- **STOP** — остановиться;
- **REPAIR** — ремонтировать указанное поврежденное здание;
- **HARVEST LUMBER/MINE GOLD** — добывать дерево или золото (надо указать на участок леса или на шахту). Если же крестьянин уже несет груз — здесь другая опция: «нести добро в **TOWN HALL**». Она нужна при атаках на крестьян — спасаясь от врагов, те часто забывают, что им надо делать, и даже после устранения угрозы тупо топчутся на одном месте;

— **BUILD BASIC STRUCTURES** — строить основные здания (фермы, казармы, лесопилки);

— **BUILD ADVANCED STRUCTURES** — строить дополнительные здания (кузницы, башни, культовые сооружения, конюшни).

**ВОИНЫ (FOOTMEN у Людей, GRUNTS у Орков) и ВСАДНИКИ (KNIGHTS у Людей, RAIDERS у Орков):**

— **MOVE** — двигаться в указанную точку;

— **STOP** — остановиться;

— **ATTACK** — приблизиться к врагу вплотную и атаковать.

**СТРЕЛКИ (ARCHERS у Людей, SPEARMEN у Орков) и КАТАПУЛТЫ (CATAPULTS):**

— **MOVE** — двигаться в указанную точку;

— **STOP** — остановиться;

— **ATTACK** — приблизиться к врагу на дистанцию выстрела и открыть огонь.

Что касается магов и жрецов, то они тоже имеют опции **MOVE**, **STOP** и **ATTACK** (жрецы дерутся в ближнем бою, маги стреляют). Кроме того, они имеют по три заклинания (вернее, сначала не имеют, это все дело наживное).

**ЖРЕЦЫ-ЛЮДИ (CLERICS):**

— **HEALING** — исцеление ран;

— **FAR SEEING** — позволяет открыть кусочек карты в любом месте;

— **INVISIBILITY** — позволяет сделать невидимым одного из воинов (невидимость кончается, когда тот атакует).

**ЖРЕЦЫ-ОРКИ (NECROLYTES):**

— **RAISE DEAD** — оживление мертвеца и превращение его в воина-скелета;

— **DARK VISION** — примерно то же, что и **FAR SEEING**;

— **UNHOLY ARMOR** — повышение защиты.

**МАГИ-ЛЮДИ (CONJURERS):**

— **SUMMON SCORPIONS** — вызов гигантских скорпионов для сражения на стороне мага (к несчастью, все вызванные бойцы быстро погибают сами — у них тает здоровье);

— **RAIN OF FIRE** — бомбардировка огнем. Очень мощно, но редко попадает прямо в цель;

— **SUMMON WATER ELEMENTAL** — вызов элементаля (духа стихий) Воды.



### **МАГИ-ОПКИ (WARLOCKS):**

- **SUMMON SPIDERS** — вызов гигантских пауков;
- **CLOUD OF POISON** — ядовитое облако (примерно 3х3 локаций), отнимающее постепенно массу жизненных сил у тех, кто попал в радиус действия;
- **SUMMON DAEMON** — вызов демона.

## **Строения**

### **TOWN HALL:**

- **TRAIN PEASANT(PEON)** — создать крестьянина;
- **BUILD ROAD** — построить дорогу (здания можно ставить лишь у дороги);
- **BUILD WALL** — построить частокол.

### **BARRACKS:**

- **TRAIN FOOTMAN(GRUNT)** — создать пехотинца;
- **TRAIN ARCHER(SPEARMAN)** — создать стрелка;
- **TRAIN KNIGHT(RAIDER)** — создать всадника;
- **BUILD CATAPULT** — построить катапульту.

### **MILL:**

- **UPGRADE ARROW STRENGTH** — усилить мощь стрел (это сначала позволяет создавать стрелков, а затем — увеличивать их мощь).

### **BLACKSMITH:**

- **UPGRADE SWORD STRENGTH** — поднять мощь атак;
- **UPGRADE SHIELD STRENGTH** — поднять мощь защиты.

### **STABLES (KENNEL):**

- **BREED FASTER HORSE** — вырастить более быструю породу лошадей. Позволяет сначала создавать всадников и катапульты, а затем делать их более быстроходными.

### **CHURCH (TEMPLE):**

- **TRAIN CLERIC(NECROLYTE)** — создать жреца;
- **Другие опции** — последовательный поиск новых заклинаний.

### **TOWER:**

- **TRAIN CONJURER(WARLOCK)** — создать мага;
- **Другие опции** — последовательный поиск заклинаний.

## Постройка строений и создание армий

Набрав крестьянами достаточное количество дерева и золота, прикажите одному из них строить здание (или зданию — создать воина). Вы увидите шкалу создания, выглядящую как % **COMPLETE**. Когда она заполняется полностью — все готово, о чем вас предупредит либо голос крестьянина, закончившего работу, либо голос нового солдата, ожидающего приказов. Нажав на опцию **CANCEL**, вы можете в любой момент прервать работу и возвратить себе часть затраченных денег и материалов.

## Боевые действия

И вот вы увидели на большой карте красную точку, стремительно приближающуюся к вашим строениям и крестьянам. Выберите ближайших воинов и атакуйте ими врага. Если, выбрав одного бойца, шелкнуть на других, удерживая **SHIFT**, — можно отдать приказ сразу нескольким (до четырех) воинам. Правда, дать можно лишь стандартные приказы: **MOVE**, **STOP** и **ATTACK**. Чтобы приказать магу колдовать, надо выбрать его отдельно.

Очень хороши катапульты — они стреляют чем-то огненным (может, греческим огнем? Для таких времен вполне подходит...), нанося страшные разрушения в большом радиусе. Лишь всадники могут пережить их выстрел. Правда, два успокаивают и их... Тем не менее, катапульты здорово мажут по движущимся врагам.

Стрелки, если их много (пять-десять человек или орков), просто великолепны. Также неплохи в стрельбе колдуны, но близко к врагам их нельзя подпускать — свалят одним ударом.

Если вы играете за орков, у вас есть большие преимущества в бою. Дело в том, что жрецы-некролиты способны оживлять мертвых. Вернее, не оживлять, а превращать в Нежить — в данном случае в скелетов. Поэтому рядом со своими воинами всегда держите парочку некролитов — если нападет враг, все, погибшие в бою (и свои, и чужие), как только с них слезут остатки плоти и одежды и останутся лишь одни скелеты, могут быть разбужены и вновь отправлены в бой. Кроме того, ороczy колдуны могут вызывать демонов, которые куда сильнее элементарей Воды. Мы проверяли — демона не валят с ног даже четыре бабаха из катапульты с десятком стрел и выстрелов колдунов в довесок. Сам же он одним ударом уносит кого угодно (кроме, естественно, всадников и катапульт, как особо жизнестойких).

А вообще, основная тактика такова: найти естественное сужение пути к вашим владениям (мост, ущелье) и встать там — лучше всего штук пять катапульт, десяток стрелков, по паре-тройке магов и жрецов... можно перед ними поставить пехотинцев или всадников, если враг прорвется под огнем. А дальше — самое главное. Берем двух-трех быстроногих всадников и рассылаем на





вражьи земли, за ваши оборонительные рубежи — в разные стороны. Как только один из них набредет на противника — тот сразу бросится за ним в погоню. Тут всаднику пора уносить ноги, но не слишком быстро — чтобы враг не потерял интереса к преследованию. Если этого не произойдет — всадник-приманка выведет врагов прямо на засаду, где вы их благополучно и покрошите своими стрелами и огненными шарами. Конечно, если среди врагов не будет толпы демонов (или элементарей), со всадниками и катапультами... которые столь же спокойно и вас самих покрошить смогут.

Вот, пожалуй и все, что можно сказать об управлении мудрой и интересной игры «Warcraft». Информацию по прохождению отдельных сценариев мы давать не будем — ведь весь смак в том, как самому сообразить, что делать с тоекратно превосходящими силами противника! «Побеждать не числом, а умением», — говорил Суворов и побеждал, хотя ему-то никто подсказок не давал! Пользуйтесь стратегическими советами... и удачи вам!

Говорят, скоро выходит «Warcraft—2». Ждем-с!

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Warcraft

Год: 1994

Фирма: Blizzard

Размер архива: 5,4 Mb

Размер на диске: 8,0 Mb

Игроков: 1—2 и сеть, модем, кабель

Управление: клавиатура, мышь

# WOLF

Есть такое очень редкое и очень любопытное психическое заболевание — ликантропия. Человек, которого охватит этот экзотический недуг, начинает считать себя волком — выть на Луну, кусаться и рычать, мечтать о дремучих чащобах, пьянящем запахе добычи, о сладком вкусе теплого сырого мяса. Но чтобы почувствовать себя волком, совсем не нужно доводить себя до такого состояния — с психически больными обычно поступают просто: надежно изолируют от окружающих и закармливают психотропными препаратами. Незачем идти в лес в полнолуние и прыгать через пенек, в который воткнут магический кинжал; даже если этот рецепт сработает и вы действительно приземлитесь на четыре волчьи лапы, кто-то ведь тоже может вспомнить старинные предания и отлить серебряную пулю.

Нет, есть более простое средство, которое поможет вам ощутить себя волком, — играйте в «Wolf»! Программа предназначена для тех, кто уважает этих гордых и сильных хищников, у кого гибель съеденного зайчика не вызовет поток сентементальных слез — короче, для тех, кто чуть-чуть, самую малость болен ликантропией. Почувствуйте себя волком!

С перевоплощением прибавляется множество новых хлопот. За пищей придется побегать и догнать ее, нужно будет отыскать воду (волчьи норы не оборудованы водопроводом), нужно будет налаживать взаимоотношения с волчицами и заботиться о пропитании волчат, но самое главное — придется прятаться от двуногих хищников, людей. Человек — слабое тщедушное существо, и если бы не холодная сталь ружья, он был бы легкой добычей. При встрече с вами человек будет стрелять, притом довольно метко. Безоружных людей в игре, к сожалению, практически не попадается. К тому же люди обладают вредной привычкой охотиться на волков с вертолетов и самолетов.

Вы можете побыть волком и среди льдов Арктики, и в густых лесах, а можете стать степным волком. Кроме того вы можете, в зависимости от ваших пристрастий, стать волком или волчицей, можете быть волком-одиночкой, а можете возглавить стаю (или наоборот стать ее рядовым членом).

Одним словом, перед вами очень добротный имитатор жизни волка.

Ну а теперь расскажем поподробней об этой замечательной игре.

В меню, которое появится следом за заставкой, разобраться крайне несложно:



— **INTRODUCTION** — выбрав этот пункт, вы сможете посмотреть великолепно сделанные ролики о жизни волка, то есть о том, чем вам предстоит заниматься в этой игре;

— **PLAY SCENARIO** — вам предстоит выбрать определенный сценарий, то есть, став волком, выполнить какую-нибудь строго определенную задачу: съесть маленького кролика или огромного зубра, найти стаю, волчицу или еще что-нибудь в этом роде, достичь определенного уровня в стае, или просто остаться в живых в течении целого дня;

— **PLAY SIMULATOR** — вам предстоит просто жить жизнью волка и постараться как можно дольше оставаться в лесу. В ходе вашей волчьей жизни вам придется выполнять те же задачи, что и при прохождении сценариев, только на это раз они не будут являться вашей главной целью. Ваша цель — дотянуть до преклонных лет и умереть счастливым отцом семейства, окруженным многочисленным потомством;

— **ABOUT WOLVES** — полезные сведения о том, как функционирует организм волка, как устроен его скелет, и прочая чисто медико-биологическая информация;

— **DEMO** — выберите этот пункт, и вы сможете посмотреть «демку» игры.

Тип графики в «Wolf» довольно-таки традиционен — вы наблюдаете за вашим волком сверху и немного сбоку, в изометрии, но вот качество графики и музыка выше всяческих похвал. Волк, за которого вы играете, движется с грацией и плавностью настоящего серого хищника, а ландшафт выглядит тоже весьма реалистично. В нижней части экрана находится рисунок, изображающий волка крупным планом и двух волков на заднем плане. Волки изображены на фоне неба, и в небе либо сияет Солнце, либо мерцает Луна. Вот при помощи этого рисуночка вам и предстоит управлять вашим волком.

Итак, волк обладает зрением, он отлично видит, что происходит вокруг.

Нажмите клавишу **S (See)**, и на экране появятся рисунки с животными, людьми и предметами, которые видит волк. На этих рисунках содержится информация о расстоянии до этих животных, людей и предметов.

Волку надо что-то есть, и если вы, например, находитесь вблизи туши убитого оленя — нажмите на клавишу **E (Eat)** — волк вволю наестся оленьего мяса.

Клавиша **I** заставит волка сесть. Зачем бы это? Ну, такой жизненный пример: зубры, за которыми гонится стая, остановились, встали спина к спине, выставив вперед рога, и убить их нет никакой возможности. Стоит немного подождать...

Волк обладает чутким слухом, и нажав на клавишу **H (Hear)**, вы сможете узнать о том, чьи шаги или чье дыхание услышал волк. Как и в случае со зрением, на экране появляются рисунки услышанных существ с указанием расстояния до них.

Если волк ходит в «авторитетах», он может управлять стаей и отдавать ей команды при помощи клавиши **SPACE**.

Нажав на клавишу **W (hoWl)**, вы поможете волку осуществить крайне важное действие — поковыть. Если вам нужна помощь, на вой обязательно откликнутся другие волки.

Помимо голода, волки, конечно же, испытывают и жажду. Нажмите на клавишу **D (Drink)**, и если поблизости есть какой-нибудь водоем, волк обязательно напьется.

Время от времени любому волку, в том числе и тому, которым вы управляете, необходим отдых. Нажмите на клавишу **L (sLeep)**, и волк погрузится в глубокий здоровый сон.

Нажав на клавишу **G (diG)**, вы сможете закопать или кусок добычи, или, например, отобранное у убитого человека ружье, но если у вас в пасти ничего нет, вы просто-напросто выроете ямку в земле.

**J (Jump)** — эта клавиша означает, как бы поделikatней выразиться... действия, необходимые для производства волчат. Кстати говоря, у волков изнасилования не практикуются, нужно согласие обоих партнеров.

При помощи клавиши **C (sCentmark)** вы сможете застолбить территорию, пометить ее точно таким же способом, как это делают собаки.

Хотя у волков и зрение очень острое, и слух очень чуткий, все-таки наиболее развит у них нюх. Они буквально «видят» носом; нажав на клавишу **N (Nose)**, вы задействуете сверхчуткое обоняние волка. И опять на экране появятся рисунки, изображающие тех, кого унюхал ваш волк, и опять на этих рисунках будут стоять расстояния, которые надо пробежать до унюханных животных.

Клавиша **M (Map)** позволит вам взглянуть на карту местности, по которой вы бегаєте.

При помощи клавиши **T (eaT & carry)** вы сможете не только съесть добычу, но и прихватить с собой кусочек мяса, а потом где-нибудь его закопать, припрятать, или, скажем, отнести этот кусочек мяса волчатам.

Клавиша **A (Autoplay)** позволит вам «встать на автопилот» и руководствоваться инстинктом, внутренним чутьем. Когда вы поручите заботу о волке компьютеру, вам предложат выбор, до какого места бежать — до норы, до водопоя и



тому подобное. Вы выбираете нужное вам место, после чего остается только посмотреть на красивую заставку, изображающую мчащегося к своей цели волка. Если вы выбрали сценарий, который как раз и заключается в том, чтобы отыскать нору или водопой, в этом случае автопилот не действует.

Не исключено, конечно, что вас привело в некоторое уныние обилие клавиш управления — а ведь мы перечислили только наиболее необходимые, пропустив несколько редко используемых. Но не беспокойтесь — управлять волком можно при помощи одной только мыши. Как уже упоминалось выше, нижнюю часть экрана занимает рисунок волка. Наведите курсор на глаза волка — и на экране появятся объекты, которые он видит, наведите курсор на нос — и вы сможете увидеть, что он унюхал, и так далее.

**SPACE**, кстати говоря — это не только клавиша, которая позволяет вам командовать стаей. Нажмите на нее, и на брюхе волка появятся индикаторы, показывающие количество пищи и воды у него в брюхе, а также его состояние здоровья. Кроме того, при помощи **SPACE** вы сможете выйти в главное меню игры и записаться или загрузить старый save.

Ну, а что означают два волка на заднем плане?

Если вы являетесь членом стаи, наведя курсор на этот рисунок, можно узнать силу и статус каждого собрата.

Движением волка вы управляете при помощи мышки. Так что управление персонажем на самом деле не представляет особой сложности.

Теперь — о самой игре.

Вне зависимости от того, что вы выбрали — сценарий или имитатор, вам придется выбрать еще и место действия игры: заснеженную Арктику (**Arctic**), более привычный дремучий лес (**Timber**) или же степь (**Plains**). Потом нужно будет подобрать и условия, в которых ваш волк будет жить, частоту смены времени суток, время года, количество людей, которое будет за вами охотиться, вознаграждение, которое получит тот удачливый охотник, которому удастся-таки вас подстрелить. Чем больше вознаграждение, тем больше народа выйдет на охоту, и тем усерднее охотники займутся своей черной работой. Все эти параметры выбираются при помощи рисунков, которые понятны без всяких комментариев.

Наконец, вам предстоит выбрать волка, за которого вы будете играть. В верхнем правом углу экрана есть фотографии нескольких хищников, и стрелками влево-вправо можно просмотреть все предлагаемые фотографии, пока не остановите на ком-нибудь свое внимание.

Но эффектная внешность — далеко не самое главное достоинство волка. Вам следует обратить самое пристальное внимание на возраст, физическую силу, пол и статус в стае. В центре экрана вы увидите рисунок елки, вот по этой елочке и можно определить статус волка. На ее ветвях приведены буквы греческого алфавита, вершину венчает самая первая буква — «альфа». Если ваш волк достиг статуса «альфа», это значит, что он обладает в стае непререкаемым авторитетом, и, по сути, является вожаком. Впрочем, если выбранный волк уже обладает статусом «альфа», не стоит заранее обольщаться — высокий статус придется отстаивать в ходе жарких поединков с более юными и прыткими членами стаи. А если выбранный волк находится на самых последних ступенях волчьей иерархии, подниматься на самый верх вы сможете, опять-таки вступая в конфликты с соплеменниками.

Итак, вы выбрали достойного героя и, наконец-таки, приступаете к игре. Мы уже рассказали, как управлять волком, но вы еще не знаете, как же поедать добычу. Сначала ее надо унюхать, то есть, взять след. Впрочем, если добыча где-нибудь неподалеку, ее можно услышать или даже увидеть. Просто двигайтесь в направлении добычи, пока не увидите ее непосредственно на экране. Если вы охотитесь на что-нибудь мелкое (кролика, например), заметить его визуально будет трудновато — эти маленькие поганцы умеют хорошо прятаться. Но если вы спугнули добычу, то начинается захватывающая погоня. Дистанция между стремительно несущимся волком и добычей будет стремительно сокращаться, и как только она станет минимальной — наведите на добычу курсор, нажмите кнопку мыши, и волк совершит прыжок. Вы увидите маленький экранчик с красочным роликом — прыгающим волком. По краям экранчика расположены индикаторы силы — волка и добычи.

Если у волка сил больше, на том же экране вы увидите оскаленную волчью пасть — это означает, что добыча успешно съедена. После чего на экране появится подробнейший список съеденной добычи. Кролика или бобра волки съедают без всяких проблем, а вот съесть огромного зубра или здорового лося уже не так-то просто. Если вы атакуете этих лесных исполинов в одиночку, это обычно кончается ничем. На больших животных лучше набрасываться стаей.

Поединки между волками выглядят довольно оригинально. Вы неоднократно слышали фразы типа «хвост трубой» или «поджать хвост»; если знаете, что означают эти положения волчьего хвоста, то легко разберетесь в том, что же надо делать в ходе поединков. Когда волчий хвост грозно вздымается вверх — волк настроен очень агрессивно и хочет подраться, а если хвост волка поджат — значит, у него какие-то проблемы, бедняга впал в депрессию. Прежде, чем начать поединок, выберите



сначала волка, с которым хотите подраться, наведите на него курсор и нажмите кнопку мыши. На экране появятся параметры волка, на которого вы хотите напасть. Трезво оцените свои силы и дайте ответ на вопрос: хотите ли вступать в поединок? Просто нажмите на клавиатуре **Y** или **N**. Если вы все-таки решились вступить в бой, увидите на экране двух волков, готовившихся к битве — вашего и его соперника. В левой и правой части экрана находятся индикаторы силы обоих соперников. Нижнюю часть экрана занимает все то же изображение волка, при помощи которого вы управляете персонажем игры. На этот раз самое пристальное внимание придется обратить на волчий хвост. Если поднимете хвост вверх — ваш волк ринется в атаку, и сил у соперника чутко поубавится, но он не замедлит ринуться в ответную атаку, и тогда сил поубавится уже у вас. Старайтесь «держат хвост пистолетом», тогда, возможно, удастся выиграть схватку. Ну, а если не повезло и индикатор силы на нуле, вам не остается ничего другого, кроме как поджать хвост и покинуть поле боя. Если вы потерпели поражение, не спешите сразу же брать реванш: если проиграете и во второй раз, игра будет окончена — вашего волка просто-напросто загрызут в ходе этого фатального поединка. Но совсем необязательно решать все проблемы острыми клыками! Волки, вступившие в поединок, могут выйти из него и закадычными друзьями — чтобы подружиться с соперником, нужно держать хвост в нейтральном положении. Вступайте в поединки только с волками одного с вами пола — волк не может напасть на волчицу, а волчица — на волка.

Теперь о самом сложном в этой игре — о взаимоотношениях с людьми. Как мы уже говорили, люди в этой игре настроены по отношению к волкам весьма агрессивны, так и норовят изрешетить дробью. Поэтому людей надо всячески избегать — когти и клыки слишком слабы в споре с ружьями. В поединке с человеком у вас есть шанс остаться в живых только в том случае, если вы напали на него со спины. Это не очень благородно, но речь идет о жизни и смерти, тут уж не до морально-этических тонкостей. Чтобы избежать неприятных встреч с двуногими, старайтесь не нападать на коров. Это, конечно, очень легкая добыча, куда приятнее лося или зубра, но рядом с ними всегда околачиваются люди, так что приятный процесс переваривания может кончиться очень грустно. Кроме того, люди просто обожают охотиться на вас с вертолетов. О приближении этих страшных машин можно узнать по шуму работающих винтов и по зловещей тени, движущейся по земле. Если вы хотите остаться в живых, следите за тем, чтобы вас не накрыло этой тенью. Как только это произойдет — раздастся выстрел, и волк, за которого вы играете, жалобно заскулит, еще один — и он упадет замертво. Вам придется приложить немало усилий, чтобы остаться в живых при встрече с вертолетом. К тому же ни унюхать, ни усмотреть, ни услышать

эти винтокрылые машины издалека нельзя; они обрушиваются на несчастных хищников буквально как снег на голову.

Великолепная графика и оригинальная концепция делают эту игру настоящим шедевром. Даже если вы пройдете все сценарии и игру в режиме имитатора... как только над городом в очередной раз взойдет полная Луна, вам снова захочется поиграть в «Wolf».

## ИНФОРМАЦИЯ

Название: Wolf  
Год: 1994  
Фирма: Sahctuary Woods  
Размер архива: 8 Mb  
Размер на диске: 17,3 Mb  
Игроков: 1  
Управление: клавиатура, мышь

**W**



# ВОЗВРАЩАЯСЬ К НАПЕЧАТАННОМУ

## Коды к некоторым ранее опубликованным играм

### DARK FORCES

**LAIMLAME** — абсолютная неуязвимость.

**LAREDLITE** — все враги замирают, как вкопанные, на месте.

**LAPOSTAL** — полный комплект оружия, патронов, защиты.

**LACDS** — полная карта.

**LADATA** — показывает координаты на карте.

**LABUG** — уменьшиться до размера букашки.

**LASKIP** — переход на следующую миссию.

**LANTFH** — возврат на последнюю подпись.

**LARANDY** — супероружие.

**LAPOGO** — преодолевать все высокие препятствия.

### Коды миссий

**LASECBASE** — 1 миссия.

**LATALAY** — 2 миссия.

**LASEWERS** — 3 миссия.

**LATESTBASE** — 4 миссия.

**LAGROMAS** — 5 миссия.

**LADTENTION** — 6 миссия.

**LARAMSHED** — 7 миссия.

**LAROBOTICS** — 8 миссия.

**LANARSHADA** — 9 миссия.

**LAJABSHIP** — 10 миссия.

**LAIMPCITY** — 11 миссия.

**LAFUELSTAT** — 12 миссия.

**LAEXECUTOR** — 13 миссия.

**LAARC** — 14 миссия.

## DESCENT

**GABBAGABBAHEY** — включает режим мошенничества.

**TWILIGHT** — полная защита.

**SCOURGE** — все оружие.

**GUILE** — маскировка корабля.

**MITZI** — все ключи.

**RACERX** — режим бога.

**FARMERJOE** — переход на другой уровень.

**BUGGIN** — турборежим, все, включая врагов, ускоряется.

**BRUIN** — дополнительная жизнь.

**BIGRED** — супероружие, включая все оружие.

**FLASH** — иллюминация, освещающая путь к выходу.

**AHIMSA** — выключает стрельбу врага.

## HERETIC

**RAVMAP** — полная карта (надо быть в карте).

**QUICKEN** — режим бога.

**RAMBO** — все оружие и патроны.

**GIMME** — любой приз по выбору (**a...j**) и в любом количестве (**1...9**).

**RAVSKEL** — все ключи.

**KITTY** — прохождение сквозь стены.

**ENGAGE** — переход на другой уровень.

**PONCE** — полное здоровье.

**SHAZAM** — супероружие.

**MASSACRE** — убивает всех врагов на уровне.

**COCKADOODLEDOO** — превращает в курицу.

**IDDQD** — моментальная смерть.

**IDKFA** — отнимает все оружие.

## ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

Во втором томе «Энциклопедии» мы подробно рассказали вам о системе и игровом мире потрясающего ролевика «Ultima Underworld: The Stygian Abyss». Чтобы не лишать вас удовольствия самостоятельного прохождения игры, мы сознательно не стали печатать практически никаких подсказок непосредственно по сюжету, дав немного времени повозиться с программой тем, кто впервые столкнулся с ней.

Однако в этой игре, предоставляющей персонажу удивительную для компьютера свободу действий, есть все же некоторые моменты, без правильного решения которых успешно не сыграть никогда. Поэтому мы все-таки решили дать буквально несколько самых основных советов, а заодно и кое-какую дополнительную информацию.

### Первый уровень

— Возьмите у гоблина **LANUGO** рецепт похлебки из красного червя (**ROTWORM STEW**).

— Решите загадку четырех рычагов.

### Второй уровень

— Убейте **GAZER'a** в шахте, чтобы получить у **GOLDTHIRST'a** (это гном) награду.

— Попросите **SHAK'a** перековать Меч Справедливости (**SWORD OF JUSTICE**, один из артефактов). Естественно, сначала надо найти его обломки (ниже).

— Дайте **GOLDTHIRST'у** золото, и он скажет пароль, по которому можно пройти взглянуть на его сокровищницу (пароль — **DECOMORONO**). Спуститесь, пограбьте и улетите с помощью заклятий **FLY** или **GATE TRAVEL**.

### Третий уровень

— Найдите клинок от Меча Справедливости (за секретной дверью в Ю.-В. углу. Дверь спрятана за лозами, чтобы найти, надо использовать не **LOOK** (опция осмотра), а **PICK UP** на лозы (опция подъема предметов).

— Выменяйте на пищу у **ZAK'a** **TAPER OF SACRIFICE** (другой артефакт).

— Узнав мелодию флейты (у **EYESNACK'a** на пятом уровне, звучит как **354237875**) и сыграйте возле **CUP OF WONDER**, чтобы забрать ее (мантра **INSAHN** у алтаря покажет направление к этому артефакту).

- Найдите **MURGO** в камере пленников у людей-ящериц. Узнав у него их язык, освободите его.

## Четвертый уровень

- Дайте **DEREK'у GEMCUTTER** — он скажет код для **RING OF HUMILITY** (еще один артефакт, на пятом уровне).
- Дайте **SETHAR'у** сделанный по рецепту гоблинов **ROTWORM STEW** и получите **DRAGON SCALES**.
- Убейте **RODERICK'а** и возьмите у **DORNA'ы IRONFIST STANDART OF HONOR** (артефакт).
- Присоединитесь к рыцарству — получите доступ к их арсеналу.

## Пятый уровень

- Найдите комнату с рычагами в С.-З. углу. Поворачивайте рычаги в таком порядке: С.-З., Ю.-В., С.-В., Ю.-З. В центре появится **RING OF HUMILITY** (это вы узнаете от **DEREK'а** на предыдущем уровне).
- Найдите **MARROWSUCK**, дайте ему **DRAGON SCALES** и **SPIDER THREAD** — он сделает вам **DRAGON SKIN BOOTS** — очень крутые ботинки!
- Узнайте у **EYESNACK'а** мелодию для флейты (см. выше).
- Среди могил найдите эфес Меча Справедливости. Если уже есть клинок — идите к **SHACK'у** на второй уровень чинить.
- Найдя (ниже) картинку **TOM'а**, дайте ее **JUDY.6**. Перезахороните кости **GARAMON'а**, брата **TYBALL'а**. **GARAMON** — тот самый дух, который вас отправляет в Британию в начале игры, а **TYBALL**, как вы поняли — «главный плохиш».

## Шестой уровень

- Пообщайтесь с **DR. OWL**, если уже освободили **MURGO** (см. выше): **OWL** скажет месторасположение **WINE OF COMPASSION** (артефакт).
- Возьмите у **BRONUS'а** книгу и отдайте ее **MORLOCK'у**, тот расскажет о **BOOK OF HONESTY** (артефакт).
- Убейте голема и найдете **SHIELD OF VALOR** (артефакт).
- Поговорите с **ILLOMO**. Это надо сделать дважды, вторично — после того, как поговорите с **GURSTANG'ом** (ниже).
- **GRALWART** расскажет, где лежит руна **VAS**.
- **FYRGEN** и **LOUVNON** дадут подсказки к шестибуквенной мантре (**INSAHN**).

## Седьмой уровень

- Спросите у **NARUTO** про ключи.
- Освободите пленников (ключом, снятым с убитого начальника стражи).
- Идите в некоторые места восьмого уровня. В одном из них убейте демона — **IMP'a** и возьмите корону.
- Одев корону, пройдите лабиринт смерти и убейте **TYBALL'a**, затем освободите дочь барона.
- В тюрьме, вернувшись, возьмите — картинку **ТОМ'a** от **BOLINARD'a** (отдать **JUDY** на пятом уровне), ключ у **SMONDEN'a** (открыть дверь в С.-З. углу), поговорите с **GURSTANG'ом** (затем вернитесь на шестой и вновь поговорите с **ILLOMO**).

## Восьмой уровень

- Поговорите с **CORASSO** о костях **GARAMON'a**.
- (Похоронив кости **GARAMON'a**) — откройте тройным ключом (см. ниже) ворота и сделайте то, что при захоронении сказал **GARAMON**.

## Артефакты

**TAPER OF SACRIFICE** — у **ZAK'a** на третьем уровне, поменять на еду.

**SWORD OF JUSTICE** — клинок на третьем в секретной комнате, эфес на пятом среди захоронений. Отдать **SHAK'у** на втором для починки.

**CUP OF WONDER** — используйте на алтаре мантру **INSAHN** (на третьем уровне), идите и найдите зал (там будет **GAZER** — убейте его!) и сыграйте на флейте: **354237875**.

**STANDART OF HONOR** — убейте сэра **RODERICK'a** и получите предмет у **DORNA'ы IRONFIST**.

**RING OF HUMILITY** — пятый уровень, зал в С.-З. углу (с рычагами). Дергать рычаги в следующей последовательности — С.-З., Ю.-В., С.-В., Ю.-З. Появится кольцо.

**SHIELD OF VALOR** — просто убейте голема на шестом.

**WINE OF COMPASSION** — на шестом под полом в зале с двумя **HEADLESS'ами** (сев.-зап. часть).

**BOOK OF HONESTY** — на шестом, в комнате в форме ключа (прыгнуть через бездну после потайной двери из комнаты в форме песочных часов, в сев.-зап. части).

## Ключи, необходимые для завершения игры

**Ключ Любви** — даст **JUDY** на пятом, когда вы с седьмого принесете ей картинку **ТОМ'а**.

**Ключ Истины** — на шестом, на алтаре, сказав мантру **FANLO**. Мантру найдете в библиотеке, о чем вас уведомит **ILLOMO** при втором разговоре (после вашей встречи с **GURSTANG'ом**).

**Ключ Храбрости** — на третьем, в С.-З. углу, куда можно попасть лишь с седьмого, взяв ключ у **SMONDEN'а**.

**Ключ Бесконечности** (тройной) — появляется от соединения трех предыдущих.

## СЕКРЕТНЫЕ ДВЕРИ

### Первый уровень

Между областью Серых гоблинов и Залом с рычагами

Дверь, ведущая к Серебряному Древу.

Дверь в С.-З. углу — ведет к фонтану.

### Второй уровень

Секретных дверей нет.

### Третий уровень

Дверь в Ю.-В. углу за лозами, ведет к клинку **SWORD OF JUSTICE**.

Дверь в складе воров.

Дверь в конце коридора в С.-В. углу (открыть рычагом).

Область за водопадом.

### Четвертый уровень

Две двери за **RODERICK'ом**.

Три двери в лабиринте **SILAS'а**.

Дверь в комнате со скелетами, пьедесталами и переключателями.

Дверь за сундуком в водной области.

Область в Ю.-В. углу лабиринта **BULLFROG'а**.

## Пятый уровень

Дверь в захоронениях на востоке по центру.  
Дверь в С.-В. углу карты, ведет к могиле **CABIRUS'a**.

## Шестой уровень

Дверь в библиотеку.  
Дверь в зале в форме песочных часов.  
Дверь в Ю.-В. углу.

## Седьмой уровень

Секретная стена в камере **DANTES'a**.  
Дверь из области с проклятым сокровищем в лабиринт **TYBALL'a**.  
Пять дверей в области захоронений.  
Дверь из апартаментов **TYBALL'a** (за фонтаном).

## Восьмой уровень

Секретных дверей нету.

## КЛЮЧИ К ДВЕРЯМ

### Первый уровень

Красный ключ в самом начале игры.  
Серые ключи в области алтаря и внизу спиралевидной лестницы в Западно-Центральной области.

### Второй уровень

Красный ключ с камнем — к дверям Горного Народа.  
Желтый ключ с камнем — к двери внизу спиральной дороги.

### Третий уровень

Красный ключ с камнем в С.-В. области — к дверям Красных Людей-Ящеров.  
Желтый ключ в С.-В. области — к складам воров и к двери на четвертом уровне.  
Зеленый ключ с камнем — к двери Зеленых Людей-Ящеров.

## Четвертый уровень

Ключ **RODERICK'a** — к потайной двери за его спиной.

## Пятый уровень

Ключ черного призрака — к могиле и решетке.

## Шестой уровень

Нет ключей.

## Седьмой уровень

Серый ключ у **NARUTO** — к двери в Огненной Бездне.

Желтый ключ у Голема в С.-В. углу — к двери между лабиринтом **TYBALL'a** и Ямой Лавы.

Серый ключ от начальника стражи (или от **TYBALL'a** — ключи одинаковы) — к дверям камер и решеткам.

Ключ с черепом **TYBALL'a** — к камере дочки барона и к особо важным камерам.

Желтый ключ **SMONDEN'a** — к двери в С.-З. углу (к области, ведущей на третий уровень к Ключу Храбрости).

## Второй уровень

Ключ с черепом **CARASSO** — к двери в центре — на востоке.

Тройной ключ — к воротам, ведущим к **SLASHER-OF-THE-VEILS** — демону, вызванному **TYBALL'ом**, изгнание которого и есть цель игры.

## РЕШЕНИЯ НЕКОТОРЫХ ЗАГАДОК

### Первый уровень, загадка рычагов

Если считать верхнюю позицию за 12 часов циферблата, то: установите дальний от двери рычаг на 1,5 часа, следующий — на 3 часа, третий — на 4,5 часа, и последний на 6 часов.

### Четвертый уровень, лабиринт **SILAS'a**

Установите рычаги в порядке серебро-золото-золото-серебро-серебро-золото.



## Пятый уровень

Если считать верхнюю позицию нулем, установите (по часовой стрелке): левый — 7, средний — 6, правый — 2.

## Гарамон

Вам надо найти его кости (знает **CARASSO**) и похоронить их на пятом уровне. При этом появится его дух и будет задавать вопросы. Теперь соберите тройной ключ (см. выше), откройте ворота на восьмом уровне и сделайте со **SLASHER-OF-THE-VEILS** то, что сказал этот дух.

## НЕКОТОРЫЕ НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

**AN SANCT** — проклятие.

**KAL MANI** — вызов монстра.

**AN CORP MANI** — действует на нежить.

**YLEM POR** — «по воде аки по суху».

**UUS POR** — длинный прыжок.

**VAS ORT GRAV** — мощный выстрел молнией.

**IN SANCT** — средняя защита.

**VAS KAL CORP** — Армагеддон.

## МАНТРЫ

**FANLO** — Ключ Истины.

**UN — CHARM.**

**HUM — APPRAISE.**

**SUMM RA — ATTACK.**

**LON — REPAIR.**

**OM CAN** — физические умения.

**AAM — PICKLOCK.**

**MUL — SNEAK.**

**SOL — CASTING.**

**ORA — UNARMED.**

**ONO — SWIMMING.**

**FAHM — MISSILE.**

**INSAHN — направление на CUP OF WONDER.**

**LAHN — LORE.**

**RA — ATTACK.**

**LU — SEARCH.**

**AMO — SWORD.**

**MU AHM — магические умения.**

**KOH — MACE.**

**FAL — ACROBAT.**

**ANRA — DEFENCE.**

**ROMM — TRAPS.**

**IMU — MANA.**

**SAHF — TRACK.**

# НА ПЕРЕКРЕСТКЕ ЖАНРОВ

## Магический Меч

Пожалуй, рассказ об этой замечательной игре можно начать примерно с такой фразы: «Магический Меч — это одна из первых в России настольных ролевых игр». Но большинству читателей подобное высказывание абсолютно ничего не скажет, скорее даже наоборот — породит множество вопросов. Что такое ролевые игры? А какое отношение они имеют к ролевым играм на компьютере? Что хорошего вообще в настольных играх, вроде как несерьезное занятие?

Начнем отвечать на все вопросы по порядку. Да, настольные игры, как это ни печально, для большинства жителей нашей страны — Terra Incognita, а уж тем более настольные ролевые игры. Что поделаешь, не было у нас нормальных настольных игр — ни ролевых, ни стратегических... никаких. А то, что было, прошло практически незамеченным из-за мизерных тиражей, скверной полиграфии и полного отсутствия даже намека на рекламную кампанию. Правил без исключения не бывает — можно вспомнить «Заколдованную страну» в далеком уже девяностом году, вызвавшую целую бурю восторгов среди толкиенистов и фанатов жанра «фэнтези», но это была, что называется, буря в стакане воды, а такие бури, в отличие, скажем, от «Бури в пустыне», проходят для большинства населения незамеченными.

А между тем на Западе настольные игры — это целая индустрия, целая Вселенная. И даже сверхбурно развивающаяся индустрия компьютерных игр не так уж сильно сказывается на их популярности. Тем более, что настольные игры, появившиеся гораздо раньше, дали жизнь целым жанрам игр компьютерных — например, все тем же ролевым играм в их компьютерных вариантах.

Итак — ролевые игры. Что же это такое? Прежде всего, это средство ненадолго убежать от реальности, попасть в иные миры. Да, для того чтобы убежать от реальности, совсем не обязательно заболеть шизофренией, принимать наркотики или кончать жизнь самоубийством. Есть, оказывается, куда менее радикальные средства. У кого-то, может быть, сама эта фраза вызовет органичный протест. Но ведь ежевечерний просмотр бесконечных мексиканских телесериалов или чтение детективов — это тоже ни что иное, как уход от действительности. Так что это явление никому не чуждо.

В старые добрые советские времена бегство от реальности считалось тяжким грехом. Критики обрушивали гневные тирады на

книги и фильмы, уводящие от светлой и радостной действительности, вот поэтому у нас и не было нормальных настольных игр.

А вот на Западе подобное бегство (или как еще называют — эскапизм) отнюдь не считается зазорным. У эскапизма есть вполне авторитетные защитники и патриархи — например, Джон Рональд Руэл Толкиен, создавший в своих произведениях Средиземье, мир, в который и в нашей стране «сбегали» очень многие. Да, реальность у них скучна и однообразна (у нас она в последнее время настолько разнообразна и интересна, что порой просто делается не по себе), отчего бы от нее и не убежать, не устроить себе маленький отпуск?

В ролевых играх ваша задача — взять на себя роль обитателя какого-нибудь далекого сказочного мира. Этот мир должен стать для вас реальностью, вы должны жить по его законам (вы не можете делать все, что взбредет в голову, ваши возможности не безграничны, вас на каждом шагу подстерегают опасности — только так сказка может стать былью). Главное в ролевых играх — это именно система законов мира. Если она хорошо продумана, то тогда из разрисованного картона или вообще из ничего возникает другой мир, почти настоящий и осязаемый. Вы можете на время почти что позабыть о том, где вы находитесь на самом деле. Конечно, перед героем, которого вы играете, стоит четко определенная задача, какая-нибудь великая цель — кого-нибудь или что-нибудь спасти (например, принцессу или целое королевство), что-нибудь найти (какой-нибудь магический талисман) или отправить кого-нибудь в небытие (злого колдуна, несправедного монарха). Но путь к достижению этой цели отнюдь не прямолинеен, как в великом множестве динамических компьютерных игр; путей существует множество, и вы можете выбрать любой из них.

Давайте поговорим о мирах, в которых чаще всего оказываются герои ролевых игр. Если вам по душе жанр фэнтези (или, как его еще у нас называют, «сказочной фантастики»), то вы сразу узнаете их. Но вдруг среди читателей найдутся те, кто совершенно не знаком с этим жанром (что очень маловероятно)? Напомним вкратце, что это за жанр. Вообще-то четкого и формального определения у него пока что не существует. Дадим и мы очередное распылчатое определение. Итак, к жанру «фэнтези» относится любое литературное произведение (или кинофильм, мультфильм, настольная игра), действие которой происходит в мире, напоминающем европейское Средневековье (хотя именно европейское — совсем не обязательно), в котором живут помимо людей герои скандинавской, кельтской, славянской мифологий, герои легенд и сказок и помимо обычных физических законов действуют законы магии.

Героев произведений этого жанра можно разделить на две категории: воинов и магов. Стараниями целых поколений писателей (начиная еще с Роберта Говарда, в далекие тридцатые годы

придуманного бессмертного Конана-кимерийца) выработались достаточно устойчивые образы этих героев. Воин, как правило, широкоплечий мускулистый детина, виртуозно владеющий всеми видами холодного оружия, к магии относится настороженно, хотя не брезгает помощью дружелюбно настроенных колдунов или время от времени использует магические предметы — например заколдованные мечи. Ну, а с магами и вовсе все понятно — убеленный сединами старик в бесформенном балахоне, вооруженный магическим посохом. Грубая физическая сила совсем не присуща таким персонажам, умение фехтовать им тоже ни к чему — из всех переделок им помогают выбраться знания заклинаний и магические способности.

Герои ролевых игр живут обычно в таких вот фэнтезийных мирах и делятся на те же две основных категории — воинов и магов. Но помимо воинов и магов в чистом виде существуют и промежуточные типы персонажей — которые понемногу умеют и драться и колдовать. Да и воины бывают представителями разных рас — это не только люди, но и эльфы, гномы, гоблины. А многим расам присущи магические способности — те же эльфы не только в совершенстве владеют мечом и луком, но и, как правило, пользуются различными древними эльфийскими заклинаниями. Да и персонаж, который является просто воином, лишенным каких бы то ни было магических способностей, может пользоваться магическими предметами.

У героев ролевых игр существует, как правило, масса параметров (это в аркадных компьютерных играх все параметры героя чаще всего исчерпываются здоровьем, числом жизней и количеством набранных очков) — это и ловкость, удачливость, опыт, и класс доспехов, и даже обаяние, умение руководить, всего и не перечислишь. В зависимости от специализации персонажа одни параметры у него похуже, другие — получше, и улучшить или наоборот, их можно по ходу игры. Если ваш герой вор (а в ролевых играх это очень часто встречающийся персонаж), у него должно быть все в порядке с удачливостью и ловкостью (ловкость рук и никакого мошенничества), иначе какой же он вор? У профессионального воина должен быть просто вагон здоровья и физической силы и неплохие характеристики личного оружия и доспехов, зато обаяние может быть как у буйвола, да и с ловкостью могут быть проблемы. Зачем же нужны, например, такие параметры, как то же обаяние? Ну как зачем — ведь не все же время вы должны размахивать мечом или применять смертоносные боевые заклинания, надо же когда-то и поговорить с местными жителями — выведать полезную информацию, уговорить продать или подарить какую-нибудь важную вещь. Опыт тоже довольно-таки важная характеристика — особенно для магов. Чем больше этот параметр, тем более сильными заклинаниями сможет пользоваться маг. В ролевых играх существуют сложные системы заклинаний, построенные по определенным законам. Стать профессиональным магом непросто, но это стоит затраченных усилий. Во многих

ролевых играх нет даже такого понятия, как игровое поле, есть свод правил, описывающий законы игрового мира, есть ведущий, который в соответствии с этими законами придумывает происходящие в этом мире события. Играющие распределяют роли и начинают жить в этом вымышленном мире, ставшем для них реальностью.

Есть даже такой феномен, как ролевые игры на местности — люди выезжают в лес, надевают костюмы, берут в руки бутафорское оружие и несколько дней живут в совершенно ином мире. Наибольшее распространение получили игры по Толкиену, но не менее популярны игры, воспроизводящие какую-нибудь определенную историческую эпоху — Англию двенадцатого века, например. Хотя и выезд в лес совсем не обязателен, одна из таких игр проходила в запутанном лабиринте проходных дворов на Петроградской. Игра получилась довольно удачной, хотя прохожие слегка пугались ее диковинных персонажей, когда у них возникала необходимость выйти на Каменноостровский проспект.

Компьютерные версии ролевых игр удобны тем, что все сложные подсчеты берет на себя компьютер, не нужна многостраничная документация, описывающая систему правил. Но играть с компьютером — далеко не тоже самое, что играть с живыми людьми, да и мир компьютерной игры благодаря графике уже получил зрительное воплощение и к нему уже ничего нельзя добавить, уже нет простора для воображения.

А что же представляет из себя «Магический Меч» — одна из первых в России настольных ролевых игр? Пусть вас не пугает обилие карточек и убогистого текста правил — система здесь упрощена до разумных пределов. Разобраться в них не составит никакого труда.

Итак, вы отправляетесь в путь по просторам Магической Страны. Ваша задача: попасть в самое сердце этого мира, к Замку Бестии — коварного чудовища, от которого надо избавить Магический Мир. Кто первым доберется до цели и одолеет коварного врага, тот и победил. Но надо ли говорить, что путь будет долог и полон опасностей? Каждый игрок выбирает себе героя — хотя чаще герой выбирается случайным образом, карточки героев перетасовываются, а там уж кого вытяните.

Возможно, вы будете разочарованы — вы заранее присмотрели себе персонажа, который кажется вам крутым, а досталось вам совсем не то. Но не расстраивайтесь, совсем уж слабых и ни на что не годных героев в игре нет, как нет, впрочем, сверхсильных и сверхмогущественных. У всех свои достоинства и недостатки, главное — уметь ими пользоваться. Система параметров героя сведена к минимуму — каждый герой обладает мечом (или, попросту говоря, силой), здоровьем, магией (магические способности) и золотом (первоначальный капитал). Кроме того, у каждого героя есть характер — он может быть добрым, злым,

или никаким — нейтральным. В зависимости от характера, герои получают те или иные преимущества в определенных местах Магической страны — злые вольготно чувствуют себя на кладбищах и прочих гиблых местах, добрые могут получить массу полезных вещей в храмах, враги добрых могут стать друзьями злых и наоборот. Впрочем, характер по ходу игры может меняться — уродливый как смертный грех гоблин или коварный Рыцарь Тьмы могут стать, как ни странно, добрыми, а какой-нибудь благородный эльф может стать злым. Кроме того, каждый герой имеет определенные индивидуальные свойства — он может с начала игры владеть Заклинаниями или полезными Умениями, он может получать те или иные преимущества в тех местах Магического мира, которые являются для него естественной средой обитания — например, тот же гоблин или тролль имеют большие преимущества в горах или пещерах.

А что же представляет собой Магический мир? Чисто визуально он представляет собой игровое поле, разбитое на три концентрических Круга (вообще-то они не какие не круги, а скорее квадраты — но что поделать, если их так назвали).

Страну Нижнего Круга опоясывает непролазная трясина, Страна Среднего Круга отделена от всех прочих непроходимым ледяным лесом, а страну Верхнего Круга от Замка Бести отделивают неприступные высоченные горы. И над всеми тремя Кругами тянется Каменный Мост, ведущий к Замку Бести. Каждый Круг разбит на участки — игровые поля, и каждое поле изображает какую-нибудь местность — горы, пустыни, леса, храмы, крепости и т.п. Для того, чтобы перенестись из Круга в Круг, необходимо либо обзавестись нужным предметом (через Ледяной Лес, например, может легко пройти обладатель Лампы) или оказаться на нужном поле. Обычно эти поля носят довольно-таки ободряющие названия — Долина Черепов, например. Жизнерадостно звучит, не правда ли?

Бросая кубики, вы определяете, на сколько полей вы перемещаетесь в пределах круга влево или вправо — а там уж смотрите, куда вам больше захочется попасть. Бывают ситуации, когда больше всего хочется остаться на месте — с обеих сторон поджидают какие-нибудь неприятности. Как только вы куда-то пришли (встали на какое-то поле), с вами должно произойти какое-то Событие. На некоторых полях события предreshены заранее (порой приятные, а порой и не очень). Но в большинстве случаев с вами в самом буквальном смысле может случиться все, что угодно — вы должны вытянуть карточку События, тогда и узнаете, что с вами произошло. Вы можете встретить друга, вы можете напороться на врага, можете получить заклинание или какой-нибудь полезный предмет. Может случиться и совсем уж неприятное событие — вы превратитесь в камень и будете пребывать в этом состоянии целых три долгих хода.

Да, всякие бывают события, уж как повезет. Но вот, допустим, вам не повезло — вас атаковали. Что же представляют собой враги в этой игре? Враги делятся на две основных категории — Чудовищ (эти милые и обаятельные существа атакуют грубой физической силой) и Демонов (эти твари используют магию для того, чтобы устроить вам неприятности). Соответственно вам придется и защищаться, используя либо меч, либо магию, но для начала попытайтесь спрятаться, если не уверены в своих силах. Тут уж тоже как повезет — в прямом смысле пятьдесят на пятьдесят. Исход поединка решается бросками кубика, но некоторая доля случайности лишь примешивается к основному определяющему фактору — более сильный всегда имеет более высокие шансы на победу.

Друзья могут оказать неоценимые услуги — за скромную плату помочь вам заклинаниями, вывести из ловушки или даже сразиться вместо вас с кем-нибудь из врагов. А в основном — они прибавляют свои пункты меча или магии к вашим, и вы становитесь сильнее.

Предметов, которые вы можете подобрать на своем пути, очень много. Причем вы можете не только их подобрать — вы можете их купить, вам их могут дать за выполненную работу. Предметы могут увеличивать ваши пункты меча или магии. А вот такие предметы, как Волшебный Меч или Щит Толимана, просто позарез необходимы для того, чтобы успешно одолеть Бестию. Без Волшебного Меча ваш герой не сможет войти на Каменный Мост, ведущий к замку этого чудовища, а без Щита Талимана нечего рассчитывать на успех в поединке с ним. Единственная проблема заключается в том, что если у вас нет выючного животного — коня с телегой или мула — вы не сможете унести больше четырех предметов. Иногда приходится стоять перед выбором — чем бы пожертвовать, чтобы обзавестись новым предметом? И взять-то его хочется и старые предметы выкидывать жалко, ведь они так и будут лежать на том поле, где вы их оставили, пока не попадут в руки кого-нибудь из ваших конкурентов. Обидно оставлять врагу кровно нажитое добро.

Заклинания тоже немаловажная вещь в этой игре. При помощи заклинания вы можете поправить здоровье у себя или у того из игроков, кто не внушает вам особой антипатии (в расчете на должное вознаграждение), можете напакостить тому, кто вас когда-то обидел — заставить его пропустить ход, можете лишиться части предметов, снять часть пунктов здоровья или меча. Много чего можете, одним словом.

Заклинания — важная вещь в борьбе с конкурентами, но бороться с врагом можно и другими средствами. Если вы оказались на одном поле — отчего не сразиться в честном бою, особенно если перевес в силе на вашей стороне? Победив, вы можете отобрать у вашего противника предмет или «опустить» его на золото. А если и взять-то с него особо нечего, тогда он просто теряет один



пункт здоровья. Особенно это приятно в той ситуации, если у вашего соперника к моменту поединка этот пункт остается единственным.

А как же выглядит сам поединок с Бестией? Не удержусь и процитирую правила игры, один из пунктов об окрестностях Замка:

«Демон Тьмы.

Брось два кубика. Сумма очков определяет число пунктов меча Демона Тьмы, с которым будешь сражаться. Если проиграешь — теряешь один пункт жизни и снова сражаешься на следующем ходу.

Пока не победишь Демона Тьмы, дальше идти нельзя».

Да, это еще не Бестия, это один из ее приспешников. Войдя в Замок Бестии, вам в любом случае придется драться, избежать боя уже нельзя. И если уж вы победили — остальные пусть кусают локти, не им выпала эта честь стать избавителем Магического мира от злобного чудища.

Главное в этой игре — вовремя пользоваться тем, чем вы располагаете, не раньше и не позже, а именно в подходящий момент. Да, в ней сравнительно много зависит от случайностей, но лично от вас гораздо больше — вы должны вовремя применять предметы и заклинания, часто перед вами встает проблема выбора — выбора пути, выбора предмета, выбора между тем, сражаться или не сражаться, и вы должны решить эту проблему правильно. Вы должны соизмерять свои силы — не соваться раньше времени на Каменный Мост, не бросаться сломя голову в Замок Бестии; нетерпеливый может потерять все. Только тот, кто просчитывает каждый шаг, взвешивает все «за» и «против», выйдет победителем из этой игры. Разобраться в этой игре легко, а вот оторваться — очень трудно. Главное — она не надоедает, это компьютерную игру чаще всего можно пройти и больше о ней и не вспоминать. Здесь каждый раз возникают новые ситуации, ход игры повторить невозможно. И самое главное — это прекрасный повод вам и вашим друзьям собраться вместе.

---

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	5
Aces of the Deep . . . . .	7
Alone in the Dark—3 . . . . .	45
Beneath a Steel Sky . . . . .	55
Betrayal at Krondor . . . . .	65
Bioforge . . . . .	90
Brett Hull Hockey 95 . . . . .	99
Casino Girls Video Poker . . . . .	113
3D Cyberpuck . . . . .	119
Cyclones . . . . .	126
Dark Legions . . . . .	139
Dark Sun: The Shattered Lands . . . . .	153
Dawn Patrol . . . . .	175
Dominus . . . . .	198
Dreamweb . . . . .	206
Drug Wars (Crime Patrol—2) . . . . .	216
Fussy World of Miniature Space Golf . . . . .	219
FX Fighter . . . . .	227
Gearworks . . . . .	240
Hi-Octane . . . . .	243
Indycar Racing . . . . .	257
Iron Assault . . . . .	273
Ishar—3: The Seven Gates of Infinity . . . . .	294
Jungle Strike . . . . .	310
Laser Squad . . . . .	318
Lords of the Realm . . . . .	324
Lost Eden . . . . .	353
Lost in Time . . . . .	365
Metaltech: Battledrome. Robotic Combat Network . . . . .	373
Might and Magic: World of Xeen . . . . .	390

Network Q RAC Rally . . . . .	454
One Must Fall: 2097 . . . . .	469
Slipstream 5000 . . . . .	486
Stratego . . . . .	502
Summer Challenge . . . . .	507
Tank Commander. . . . .	517
Terminal Velocity . . . . .	535
Ultima Underworld—2: Labyrinth of Worlds . . . . .	551
Warcraft: Orcs and Humans . . . . .	573
Wolf . . . . .	581
Возвращаясь к напечатанному . . . . .	588
На перекрестке жанров . . . . .	598

ЛР № 063904 от 16.02.95.  
Подписано в печать 03.11.95. Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бумага офсетная. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная.  
Заказ № 1466. Тираж 25 000 экз.

ТОО «Фолио—Пресс».  
198207, Санкт-Петербург, пр. Стачек, д. 36.

Отпечатано с оригинал-макета в ГПП «Печатный Двор»  
Комитета Российской Федерации по печати.  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

**ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПОКУПОК КНИГ  
ИЗДАТЕЛЬСТВ «ВИС» И «ФОЛИО—ПРЕСС»  
ОБРАЩАТЬСЯ:**

**В МОСКВЕ:**

ФИРМА «ТРАНЗИТ»  
ТЕЛ. (095) 276-51-83

**В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:**

ИЗД-ВА «ВИС», «ФОЛИО—ПРЕСС»  
ТЕЛ. (812) 213-08-73  
(812) 552-25-93  
ФИРМА «СНАРК»  
ТЕЛ. (812) 239-63-11

**В НОВОСИБИРСКЕ:**

ФИРМА «ЛИТЕР»  
ТЕЛ. (3832) 10-70-56

**В ИРКУТСКЕ:**

ФИРМА «СИПСТАР»  
ТЕЛ. (3952) 33-36-60

**В ЧЕЛЯБИНСКЕ:**

ТЕЛ. (3512) 66-62-95

**В РОСТОВЕ-НА-ДОНУ:**

ФИРМА «ЭМИС»  
ТЕЛ. (8632) 65-40-04



Fussy World Of Miniature Space Golf.



FX Fighters.



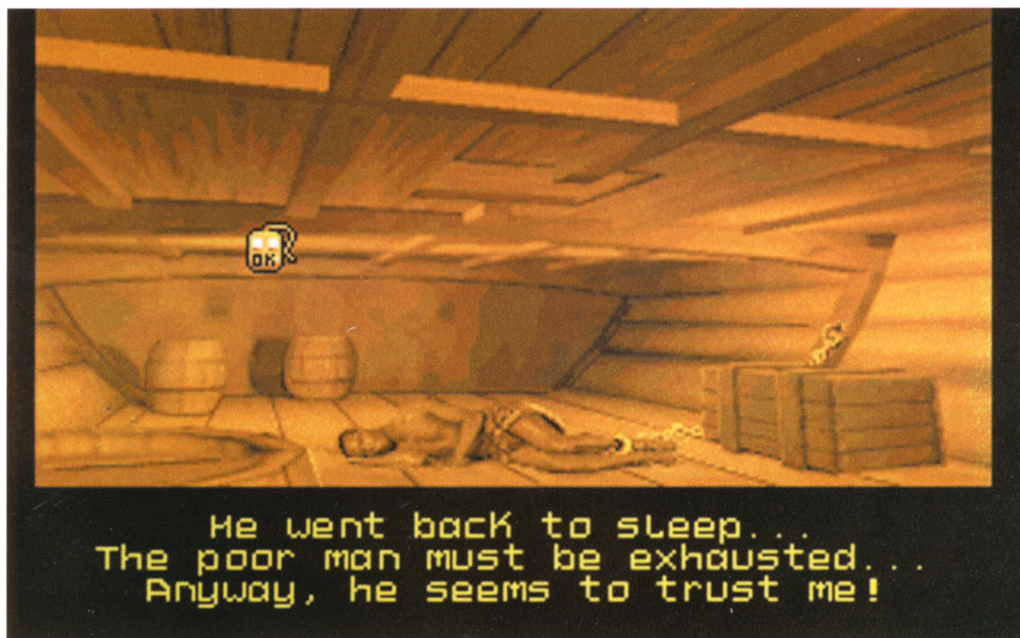


Dreamweb.

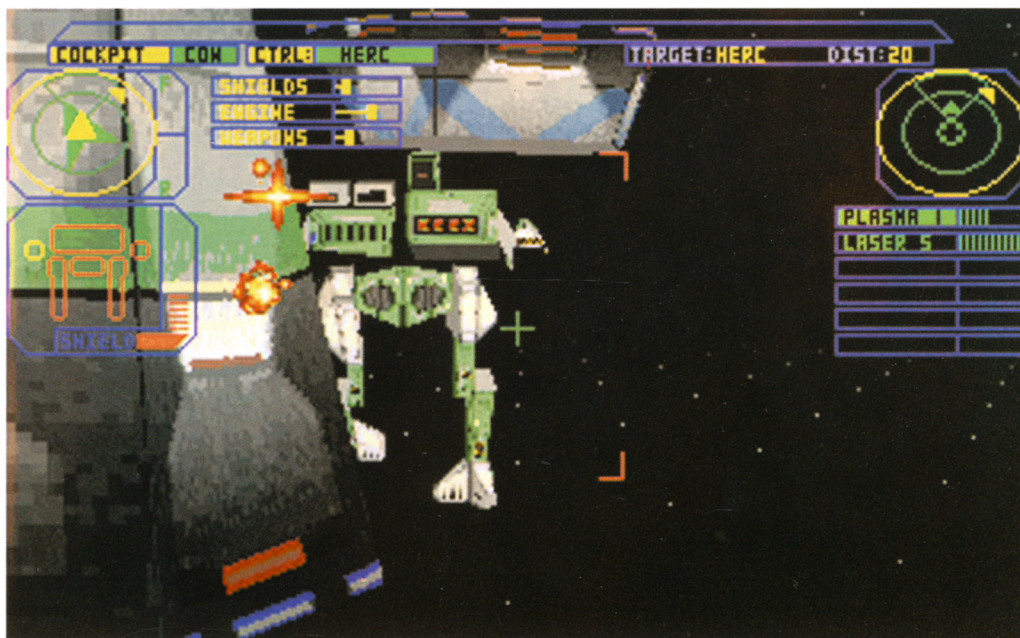


Drug Wars.

---



Lost In Time.

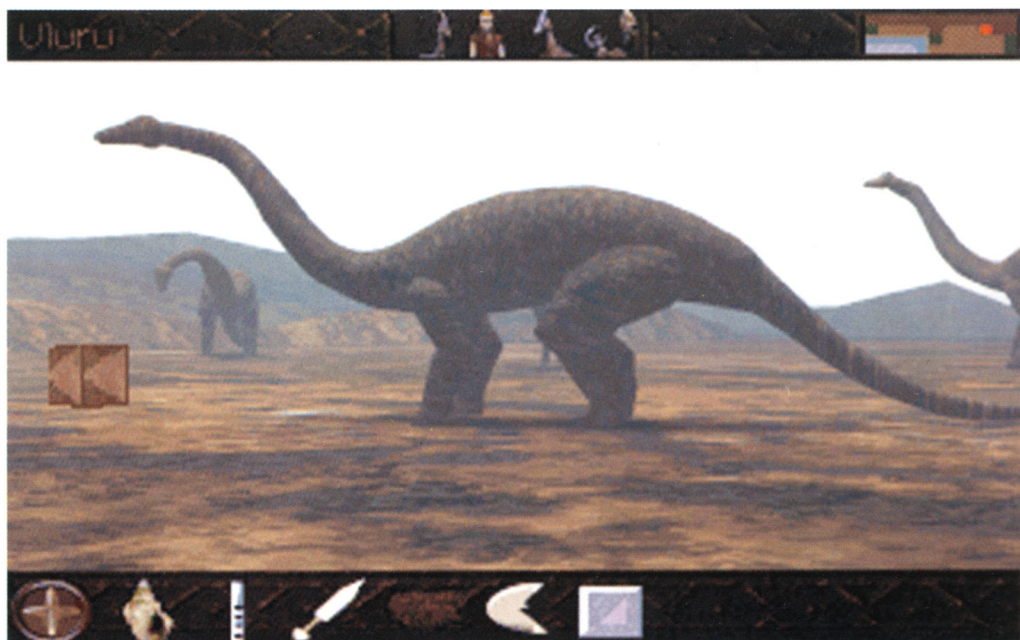


Metaltech: Battledrome.





Lords Of The Realm.



Lost Eden.

---



3D Cyberpuck.



Aces Of The Deep.





Dark Legions.



Dark Sun.





Dawn Patrol.



Dominus.





Might And Magic 5: World Of Xeen.



Network Q RAC Rally.

---





One Must Fall: 2097.



Slipstream 5000.





Alone In The Dark 3.



Betrayal At Krondor.

---



Tank Commander.



Terminal Velocity.



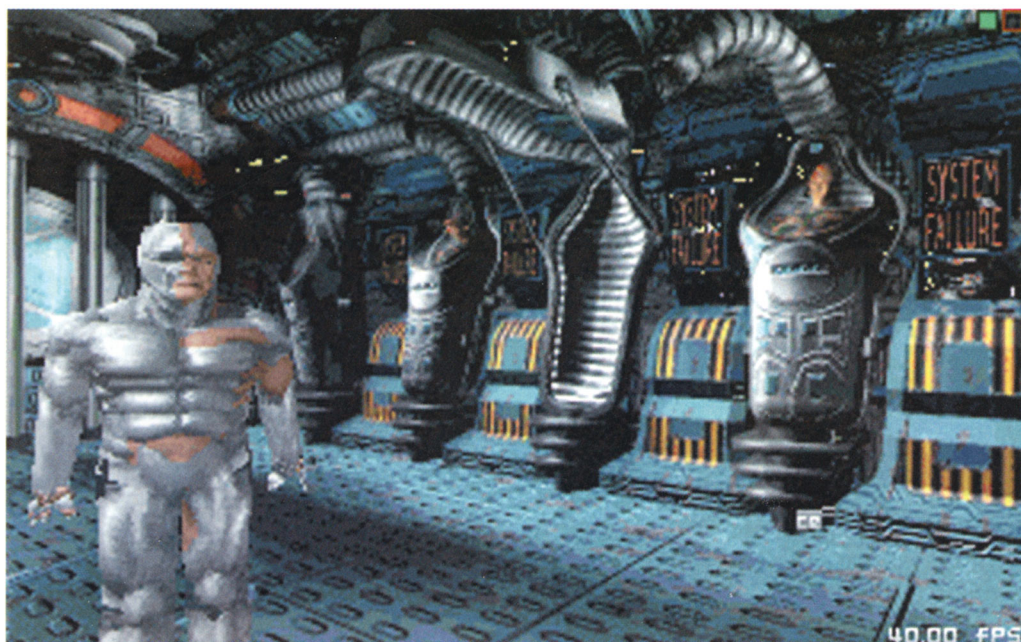


Ultima Underworld 2.



Wolf.

---

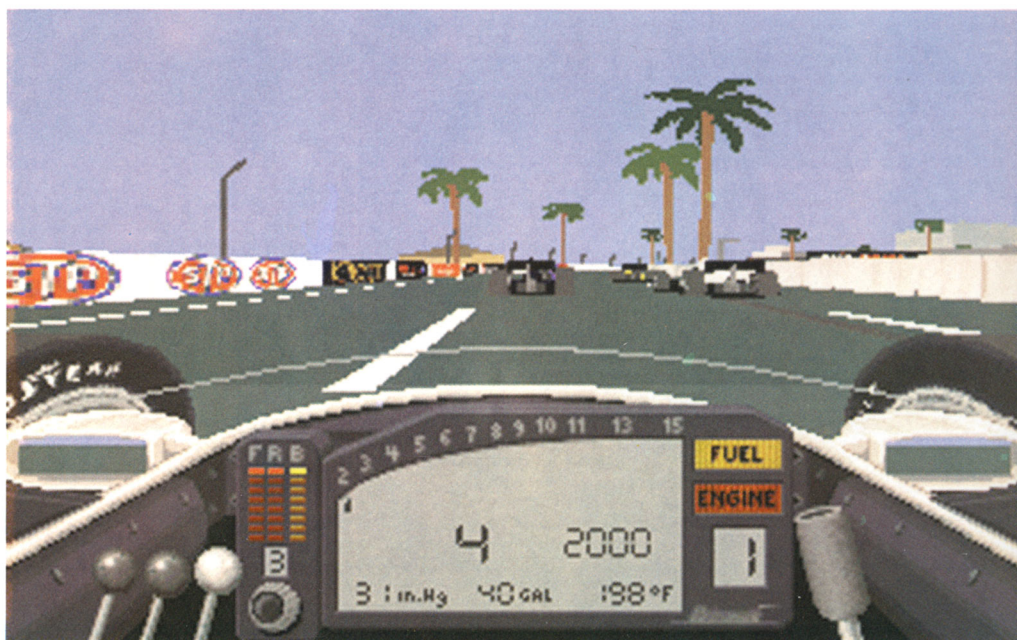


Bioforge.



Brett Hull Hockey 95.





Indycar Racing.



Iron Assault.

---



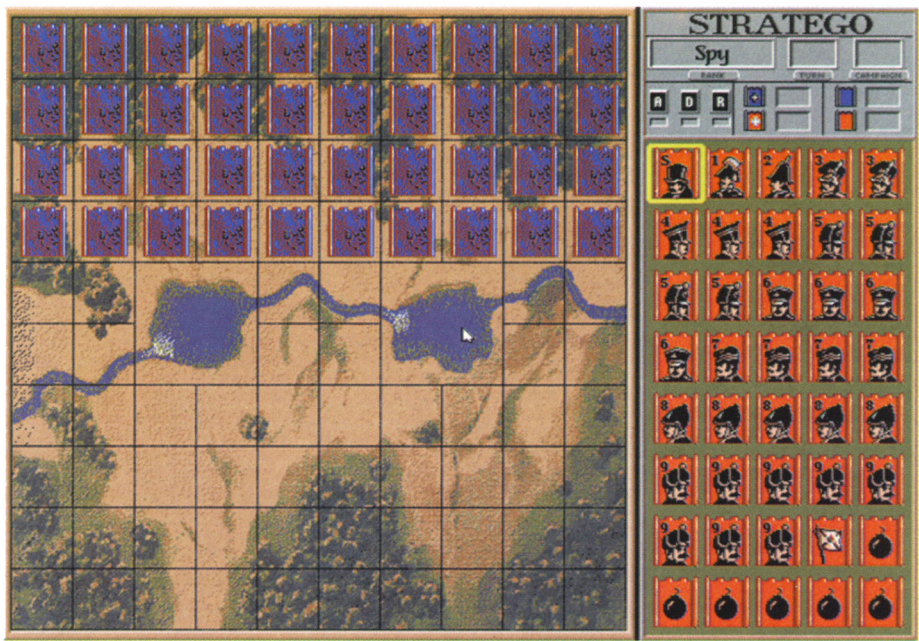


Jungle Strike.



Laser Squad.





Stratego.

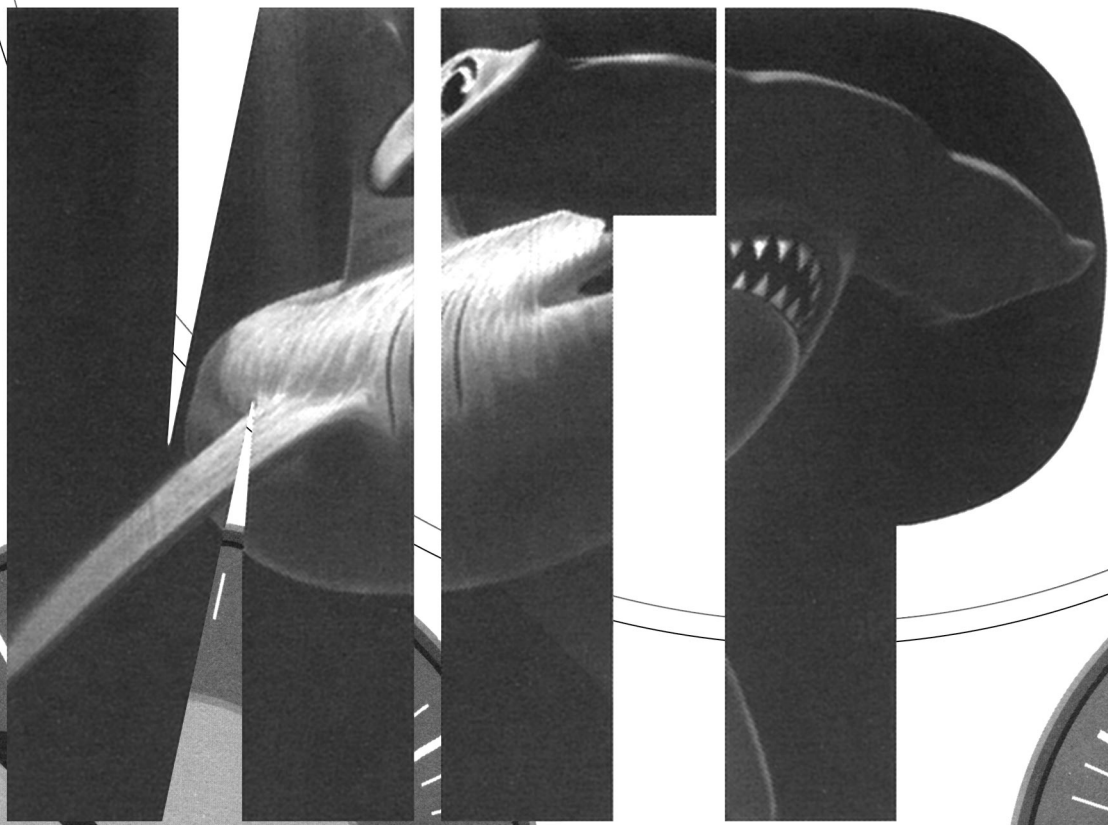


Summer Challenge.

Э

Н Ц И К Л О П Е Д И Я

КОМПЬЮТЕРНЫХ





Книга содержит подробные  
описания игр для  
компьютера IBM PC.

Представлены все жанры  
и направления — стратегии,  
приключения, RPG, тактика,  
аркады, логика, спорт.

Среди них и классика,  
и абсолютные новинки:  
«Lost Eden», «FX Fighter»,  
«Lords of the Realm»,  
«Iron Assault»,  
«Aces of the Deep»,  
«Bioforge», «Hi-Octane»,  
«Warcraft», «Dawn Patrol»,  
«Alone in the Dark—3»  
и многие другие.

